SHVC-V7-1

スーパーファミコン®

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

リアル競馬シミュレーション

クラシック・ロード

CLASSIC ROAD



HIS MASTER'S VOICE Victor

このたびはビクターエンタテインメント株式会社のスーパーファミコン専用カセット『クラシック・ロード』をお買い上げいただきありがとうございます。
ゲームの前には、この遊び方をよく読んで正しい使用方法でご愛用ください。なお、この遊び方は大切に保管してください。

使用上のご注意

- ご使用後はＡＣアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、１時間ないし２時間ごとに10〜15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、及び強いショックを避けて下さい。
  また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けて下さい。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談して下さい。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

遊び方

クラシック・ロード

CLASSIC ROAD

"HIS MASTER'S VOICE"

Victor

目次

1　はじめに

ゲームの概要

　現在、「実際に馬券は買えないけど競馬には興味がある」という人から、自称「競馬の神様」という人まで、競馬ファンは数多く存在します。しかし、馬主や調教師の目から見た「競馬」というものは、限られた人しか知ることはできません。「クラシック・ロード」は、そうした競馬の世界を気軽に楽しむことのできるシミュレーション・ゲームです。

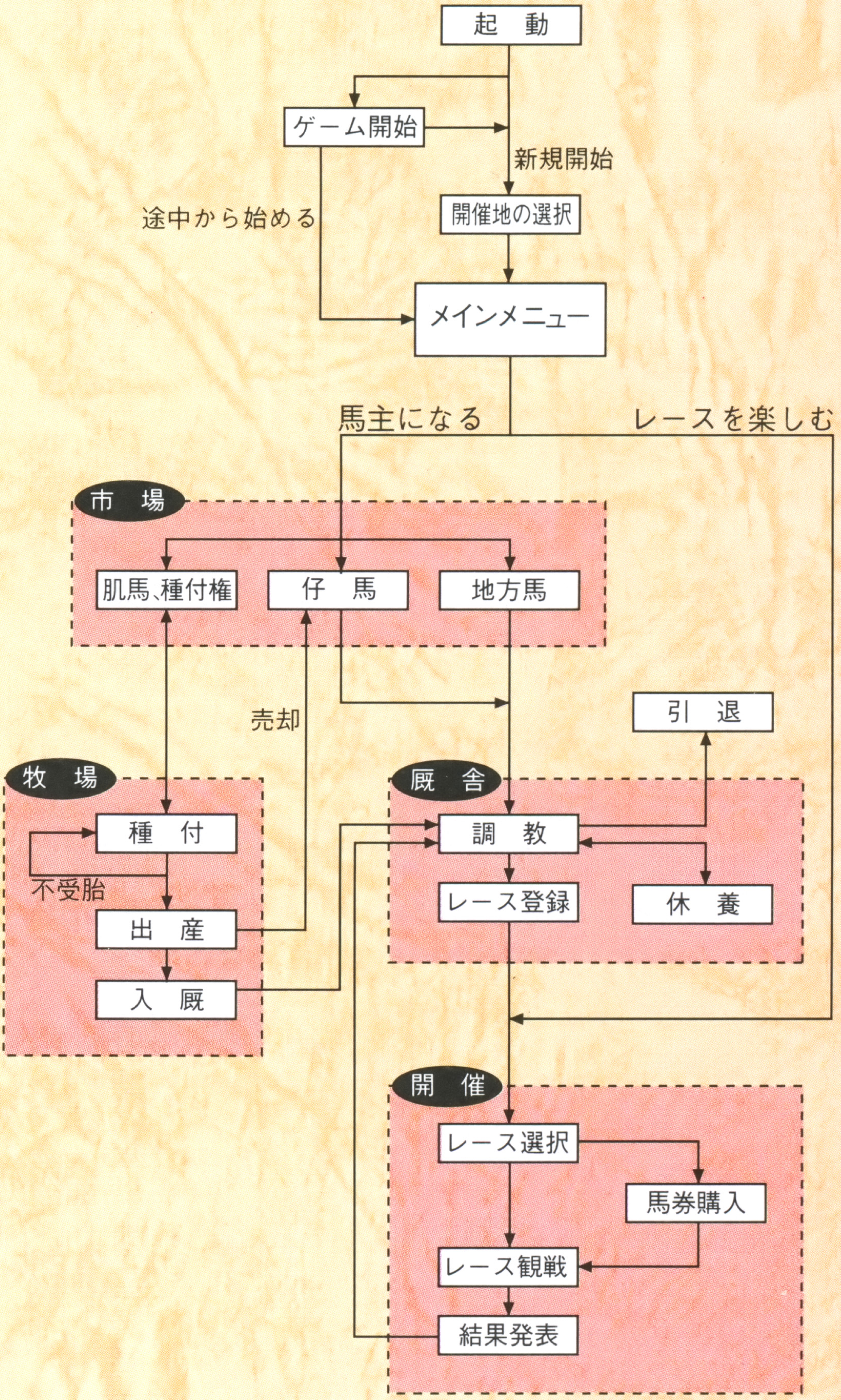
ゲームを始めると、あなたは１億円を手にしています。そのお金で仔馬(こうま)を買い、調教し、レースに出す。または、手っ取り早く所持金を増やすために地方馬を買い、賞金を手に入れる。それとも、肌馬(ばだうま)を買って仔馬を産ませ、よい競走馬に育てる。馬主としての１億円は、決して大きな金額ではありませんが、使い道はあなた次第です。そしてやはり最大の目標は、三冠馬や年度代表馬となるような凄(すご)い競走馬を出すことでしょう。

しかし、競馬の楽しみは、やはり予想と馬券を買うことにある、と思われる方も少なくないはずです。そんな方々のために、すべての開催レースの馬券を買うことができるようになっています。ただし、それも所持金の続く限りのことで、マイナス5000万円になったらゲームオーバーとなります。

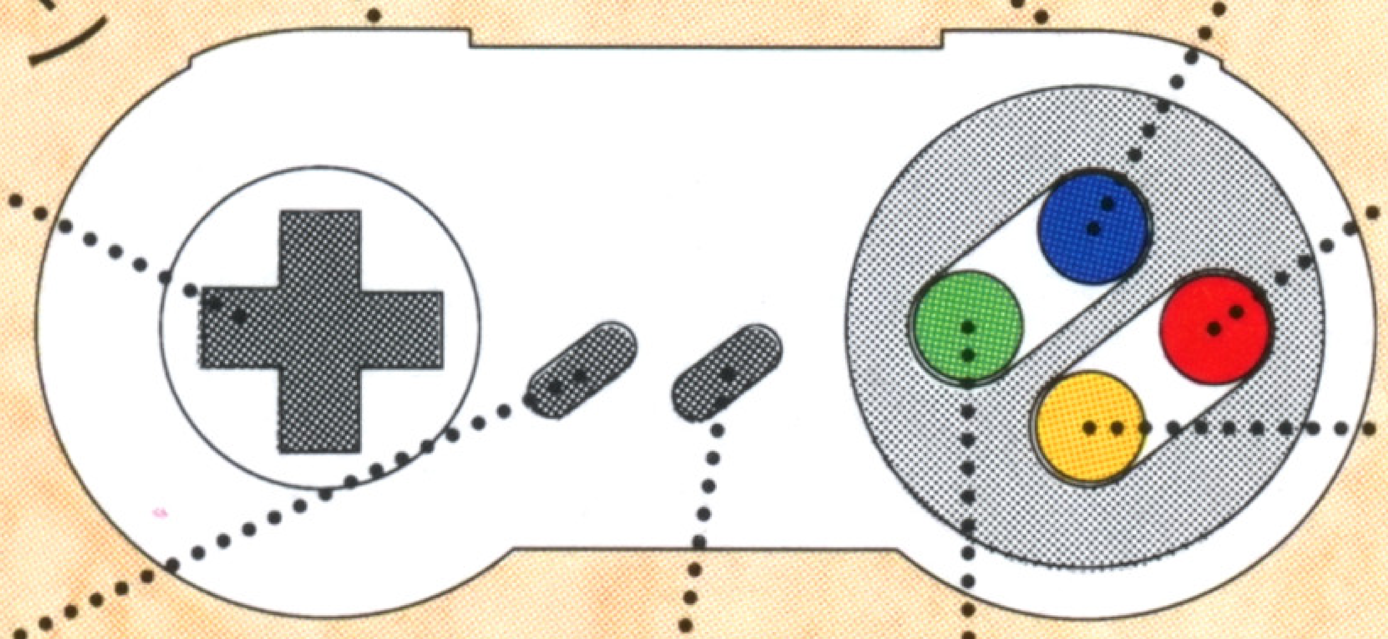
与えられた期間は30年*。その限られた時間の中でどれだけ多くの重賞(じゅうしょう)を制覇(せいは)できるか、それはあなたの腕次第です。

（＊：P.29参照）

ゲームの流れ


起　動
ゲーム開始
新規開始
途中から始める
開催地の選択
メインメニュー
馬主になる
レースを楽しむ
市　場
肌馬、種付権
仔　馬
地方馬
売却
引　退
牧　場
種　付
不受胎
出　産
入　厩
厩　舎
調　教
レース登録
休　養
開　催
レース選択
馬券購入
レース観戦
結果発表

2　操作について



操作のほとんどは「選択」と「決定」からなり、選択は✜字ボタンで、決定はAまたはRボタン（以降、「決定ボタン」）でおこないます。操作の取消や、前画面へ戻る場合はBまたはLボタン（以降、「キャンセルボタン」）でおこないます。XまたはYボタンを押すとカーソルがサブメニュー（メニュー画面右側の4つのメニュー）へ移動します。

3　基本的な遊び方～ゲームの開始

「クラシック・ロード」は、プレイヤーの目標により様々な遊び方をすることができます。「基本的な遊び方」では、ゲームの基本となる「馬の購入」→「調教（ちょうきょう）」→「レース出走」を順を追って説明していきます。

ゲームの開始

新規開始メニュー（関東版／関西版）

ＧＡＭＥ開始メニューで「最初から始める」を選択した場合、またはソフトを初めて起動した場合、新規開始メニューが表示されます。このメニューでは、重賞競走（じゅうそうきょうそう）（Ｐ.32参照）以外の、通常おこなわれるレースの開催地（関東か関西か）を選択します。

ＧＡＭＥ開始メニュー

ゲーム中にセーブをおこなうと、次回から、ゲーム開始時にＧＡＭＥ開始メニューが表示されます。

セーブした所から：前回セーブした所からプレイします。
最初から始める：ゲームを最初からプレイします。

メイン画面について

しばらくするとメイン画面が表示されます。この画面では、持ち馬の情報や厩舎（きゅうしゃ）、競馬場（けいばじょう）（レース開催地）、および市場（しじょう）などに行くコマンドが選択メニューに表示されています。

■メイン画面



a．**現在の日付**　　　　：現在の日付を表示します。

b．**メインレースの表示**：今週開催されるメインレースを表示します。

c．**持ち馬の表示**

：馬の名前や年齢などを表示します。ただし、持ち馬でも肌馬（Ｐ.22）や入厩前の仔馬は表示されません。なお、持ち馬は６頭まで持つことができ、一画面上に３頭、ｆで決定ボタンを押すと残りの３頭の画面を表示できます。

d．**天気予報**：今週の天気予報を表示します。レースの参考にしてください。

e．**選択メニュー**

進行：日付を進めます。（Ｐ.12）

情報：各種の情報を表示します。（Ｐ.26）

日程：レースの日程を表示します。（Ｐ．８）

機能：データのセーブやＢＧＭの設定などをおこないます。（Ｐ.27）

開催：レース開催地に行きます。（Ｐ.14）

市場：競走馬、肌馬、および種付権（Ｐ．６）の売買をおこないます。

牧場：種付（Ｐ.23）をおこなったり、あなたの肌馬や入厩前の仔馬（３歳以下）を表示します。

4　基本的な遊び方～馬の購入

レースに出走させる馬を購入します。

市場に行く

【操作】

❶選択メニューから「市場」を選択すると、市場メニューが表示されます。
市場では、仔馬、肌馬、および種付権の売買及び地方馬の購入がおこなえます。



■市場メニュー

種付権：種馬に毎年１回種付してもらう権利を売買します。

肌馬：生産の際に必要となる肌馬の売買をします。

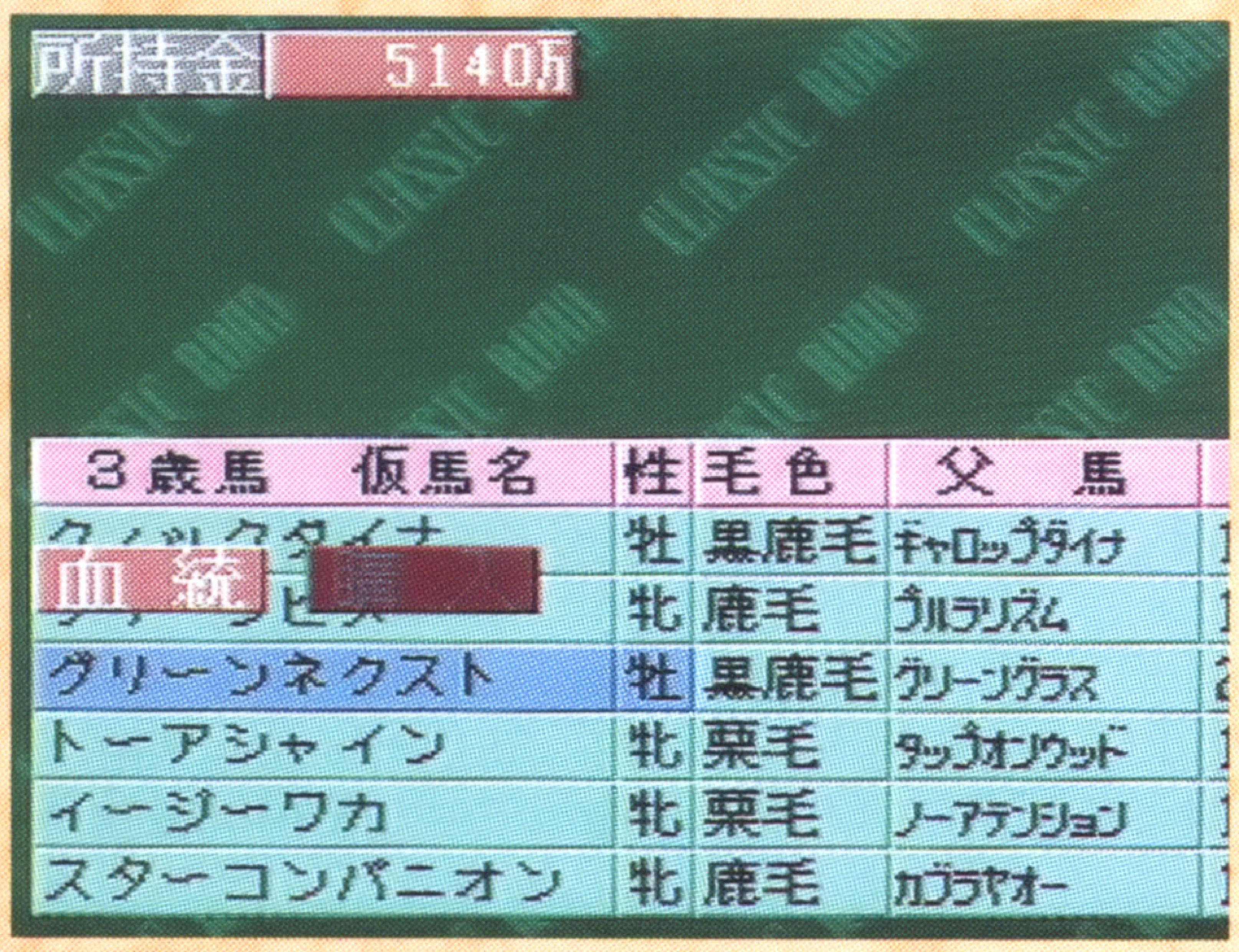
仔馬：入厩前の仔馬を売買します。

地方馬：地方競馬から来た現役馬を購入します。

❷市場メニューから「仔馬」を選択すると、仔馬メニューが表示され、「購入」か「売却」を選択できます。

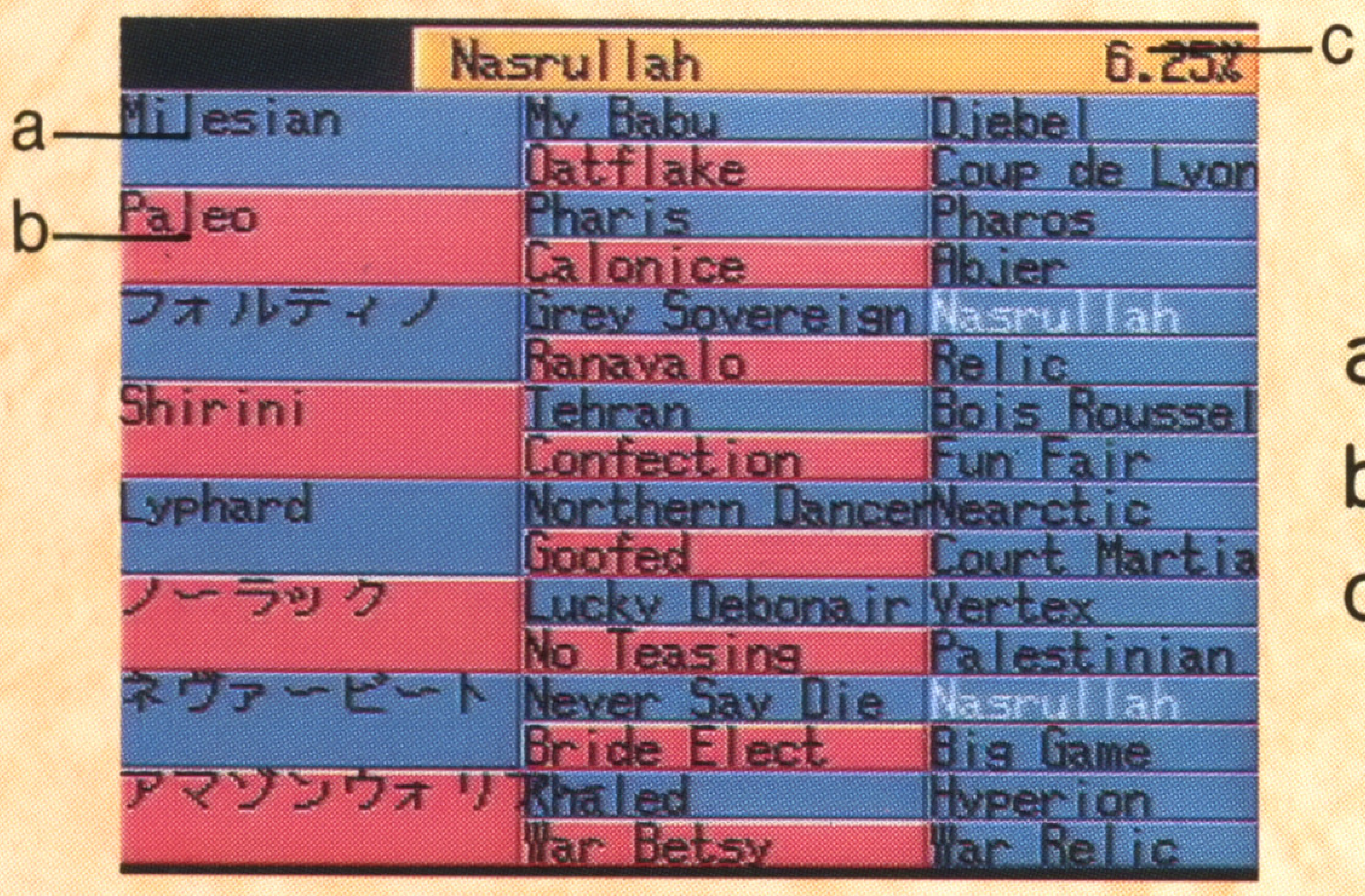
❸「購入」を選択すると仔馬の購入リストが表示されます。このリストには仔馬の性別、親馬、および購入価格などが表示されています。この週に購入することができる仔馬は、表示されている６頭のみです。気に入った仔馬がいない場合は、次の月に進み（P.12【操作】参照）市場を見てみましょう。

■仔馬の購入リスト



仔馬の購入リスト画面で仔馬を選択して決定ボタンを押すと、その仔馬の「血統表」を見たり、「購入」が実行できます。

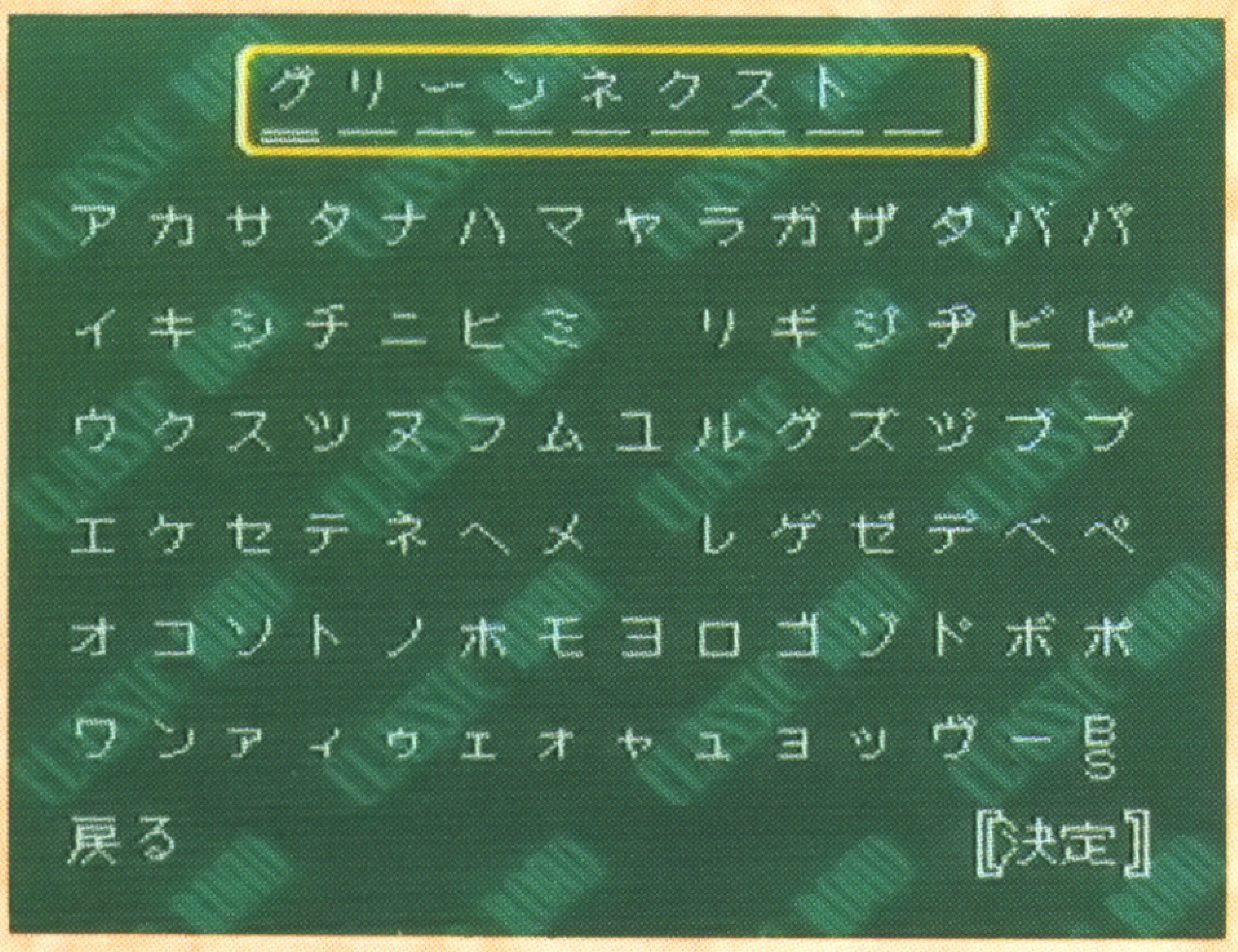
■血統表



a．父系（青部分）
b．母系（赤部分）
c．インブリード（P.49）の血の割合

❹馬名の変更

仔馬を購入すると、仮に付いていた馬名を変更できる画面に切り替わります。✛字ボタンで、カーソルを変更したい文字に合わせて、決定ボタンを押します。



変更ミスをした場合は、カーソルを「BS」に合わせて決定ボタンを押します。馬名の変更が終わりましたら[決定]にカーソルを合わせ決定ボタンを押します。購入を中止する場合は「戻る」に合わせて決定ボタンを押します。これで購入は終了です。購入した仔馬はメイン画面に表示されます。

出走できるレースを捜す

購入した仔馬(こうま)を調教(ちょうきょう)してレースに出走させるわけですが、競走馬(きょうそうば)はどのレースにも出走できるというわけではありません。まずは日程表で、仔馬（３歳馬）が出走できるレースを捜してみましょう。

【操作】

❶選択メニューから「日程」を選択すると、２週間分の日程表が表示されます。

❷✚字ボタンの下は次の２週を表示し、✚字ボタンの右は次の月の同じ週を表示します。

■日程表



開催表(かいさいひょう)には、持ち馬が出走できるレースは白色（自己クラス）、および赤色（格上クラス）で表示されます。（クラスはＰ.32「レースの出走条件」参照）

（注意）

持ち馬が複数頭いる場合、すべての持ち馬の出走できるレースが白色または赤色で表示されます。

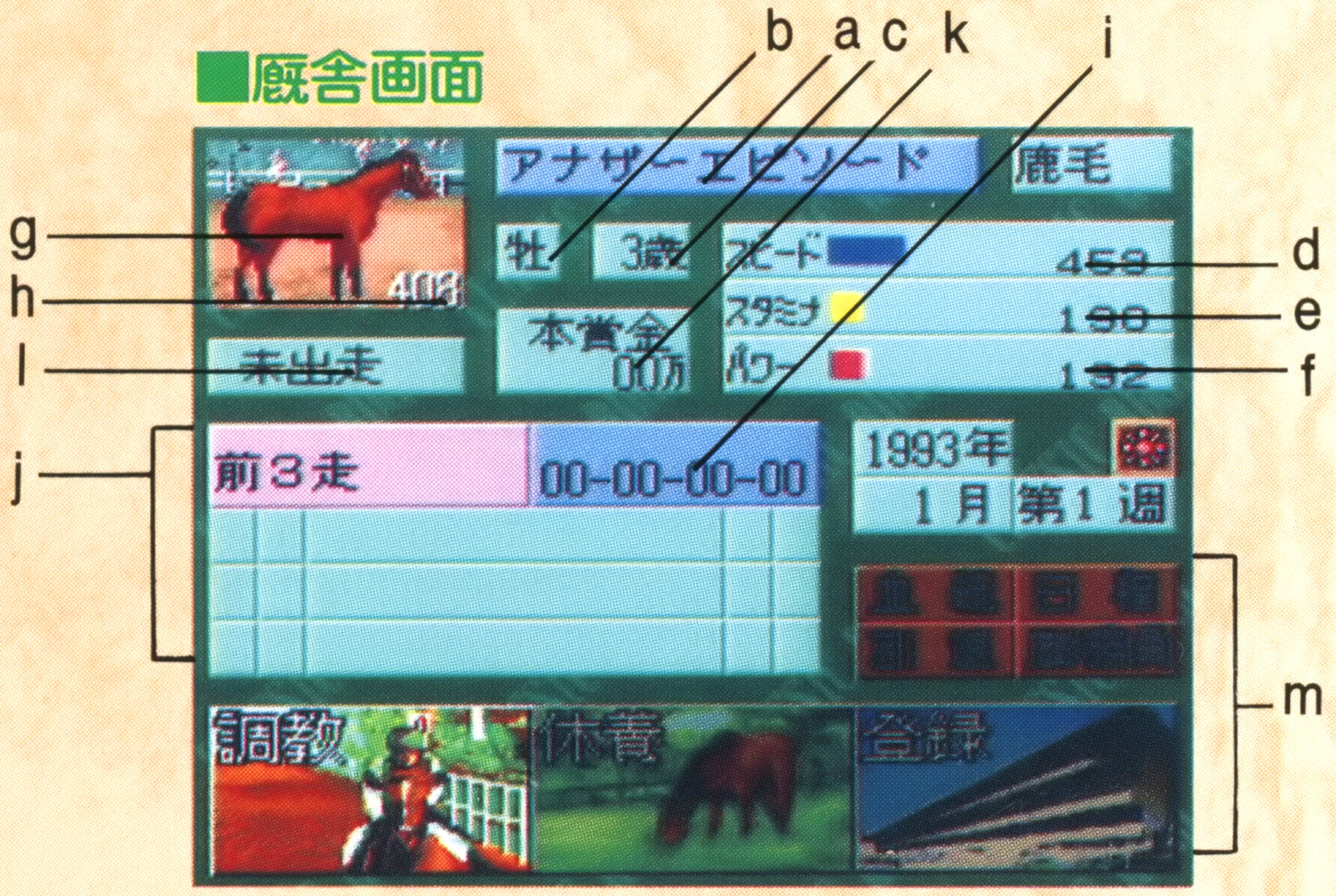
購入した仔馬は、６月の第３週以降の３歳新馬戦がデビュー戦となります。
それでは新馬戦に向けて馬を調教をすることにしましょう。

厩舎に行く

スポーツ選手が試合に向けて練習するように、競走馬も試合（レース）に備えた練習（調教）をする必要があります。調教をするために厩舎に行きましょう。

【操作】
メイン画面で調教したい馬を選択して（カーソルを馬に合わせると厩務員があらわれます。）決定ボタンを押し、厩舎画面に移動します。

■厩舎画面



a．馬名
b．性別
c．年齢
d．スピード　：スピード指数が高い馬はスピードを競う短距離レースで能力を発揮します。

e．**スタミナ**　：スタミナ指数（しすう）が高い馬はスタミナが必要な長距離レースで能力を発揮します。

f．**パワー**　：パワー指数（しすう）が高い馬はダートや不良馬場において能力を発揮します。

g．**ストレス**　：ストレスはアニメーションで表現されます。ストレスがたまってくると馬が激しく動きます。

h．**馬体重**　：馬の仕上り具合を馬体重（ばたいじゅう）で表わします。よい状態のときは白色で表示され、肥りすぎると赤色、痩せすぎると青色に変わります。
もちろん、白色でレースに出走させてあげたいものですが、レースのローテーション次第では、そうはいっていられないときもあるでしょう。

i．**通算成績**　：左から１着、２着、３着、着外（４着以下）の回数です。

j．**戦績表**　：前走の成績を表示します。ただし、１度もレースに出走していない場合は未出走（みしゅっそう）と表示されます。

k．**本賞金**　：クラス分けに使用される賞金額の合計を表示します。（Ｐ.37）

l．**クラス**　：現在のクラスを表示します。

m．**厩舎メニュー**

日程：選択メニューの「日程」と同じですが、その馬が出走できるレースだけが白色、および赤色で表示されます。

血統：その馬の血統表（けっとうひょう）を表示します。

引退：能力が下がってきた馬を引退させます。

厩務員：馬の状態（ストレスのたまり具合やなど）を教えてくれます。

調教：調教をおこないます。

休養：ストレスがたまってきた馬を休養させます。

登録：出走するレース、騎手（きしゅ）、および戦法（せんぽう）を決定します。

調教する

【操作】

「調教」を選択すると調教メニューが表示されます。調教方法は6種類あります。



■調教メニュー

ダート　：すべての能力指数を同時に伸ばします。

本馬場（ほんばば）　：スピードを重点的に伸ばします。

坂　路（はんろ）　：パワーを重点的に伸ばします。

プール　：スタミナを重点的に伸ばします。

W. Chip（ウッドチップ）：ストレスがたまりやすい馬に有効です。（以上、P.30参照）

自　動　：体重が増えない程度の総合的な調教です。

調　整　：設定した調教を解除します。

ダートでの調教は強さを選択することができます。強い調教ほど能力の伸び具合、体重の減り具合、ストレスのたまり具合が大きくなります。

馬が調教中に故障した場合は、休養期間を知らせるメッセージが表示され、強制的に休養させられます。

日付を進める

調教方法を設定した後に日付（週）を進めることで調教がおこなわれます。日付を進めるには選択メニューの「進行」、または「開催」の「全結果表示」でおこないます。「進行」では何週にもわたって、「開催」では１週間単位で進めることができます。

●「進行」での日付の進め方

【操作】

❶選択メニューから「進行」を選択すると、日付進行ウインドウと今週開催表が表示されます。

❷十字ボタンで進めたい週まで移動して、決定ボタンを押してください。

- 下方向：１週間進む
- 右方向：１ヶ月進む
- 上方向：１週間戻る
- 左方向：１ヶ月戻る

6　基本的な遊び方～レース出走

6月の第3週になったらいよいよレースに出走できます。ここではレースの出走登録(しゅっそうとうろく)、観戦、および馬券(ばけん)の購入方法について説明します。

出走の登録

レースに出走するために必要な出走登録をします。その際、騎乗(きじょう)を依頼(いらい)する騎手(きしゅ)やレースでの戦法も決めます。

【操作】

❶メイン画面でレースに出走させる馬を選択して決定ボタンを押し、厩舎画面に移動します。

❷厩舎メニューから「登録」を選択すると、今週開催表(こんしゅうかいさいひょう)のレース番号にカーソルが表示されます。

❸今週開催表の情報（距離(きょり)、コースなど）をよく検討してレースを選択します。

❹レースを選択すると騎手メニューが表示されます。これは騎乗を依頼できる騎手のリストで、各騎手の得意な戦法や騎乗料が表示されます。

❺次に戦法メニューが表示され、レース中に馬が採る戦法を選択します。

■戦法メニュー

逃(に)げ　：スタートからダッシュをかけ先頭を走る戦法です。



先行（せんこう）：先頭集団に混じって走る戦法です。

差し（さ）：中団から追走して、最後の直線で先頭に立つ戦法です。

追込（おいこみ）：後方から追走して、最後の直線から追い込んでいく戦法です。

一般に気性（きしょう）が激しい馬は逃げや追込に、気性がよい馬は先行や差しに向いているといえます。

❺次に「いいですか？」と表示され、「はい」を選択することで出走登録が終了します。

レース開催地に行く

出走登録が終了したら、厩舎を出て競馬場（レース開催地）に行きます。

【操作】
❶選択メニューから「開催」を選択すると開催画面が表示されます。

※「開催」を選択すると、その週のレース結果をすべて表示しないと選択メニューには戻れません。

■開催画面



a．今週開催表　：持ち馬の出走するレースは白色で表示されています。

b．レース開催メニュー

レース：馬券を購入するレースや観戦するレースを選択します。

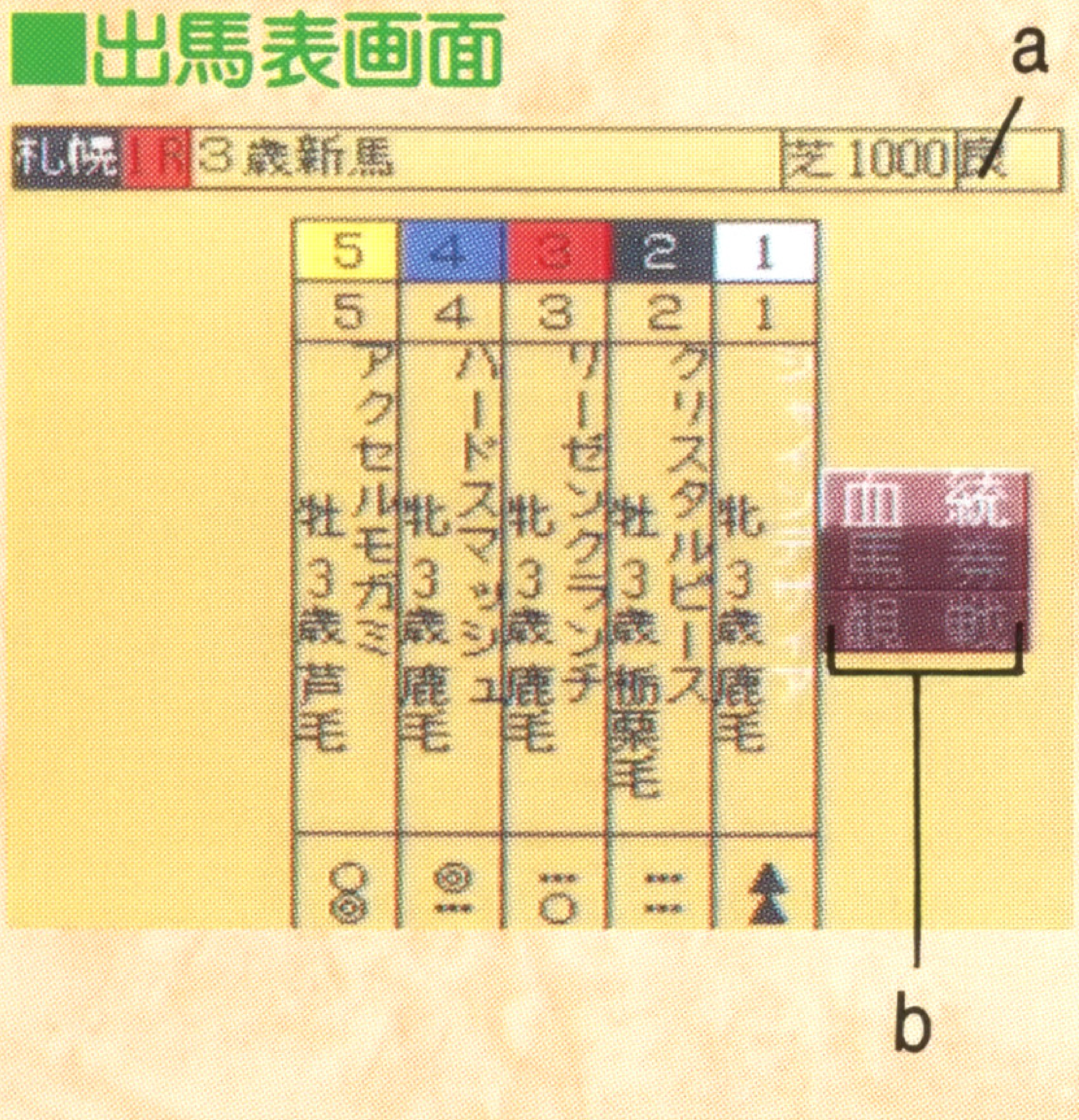
全結果：その週におこなわれたレースの全結果を表示し日付を１週進めます。

（注意）
レース開催メニューからコマンドを選択すると、全結果を表示させるまでメイン画面に戻ることはできません。

❷レース開催メニューから「レース」を選択すると、レース番号にカーソルが表示されます。

❸見たいレースを選択すると、そのレースの出馬表(しゅつばひょう)画面が表示されます。

■出馬表画面



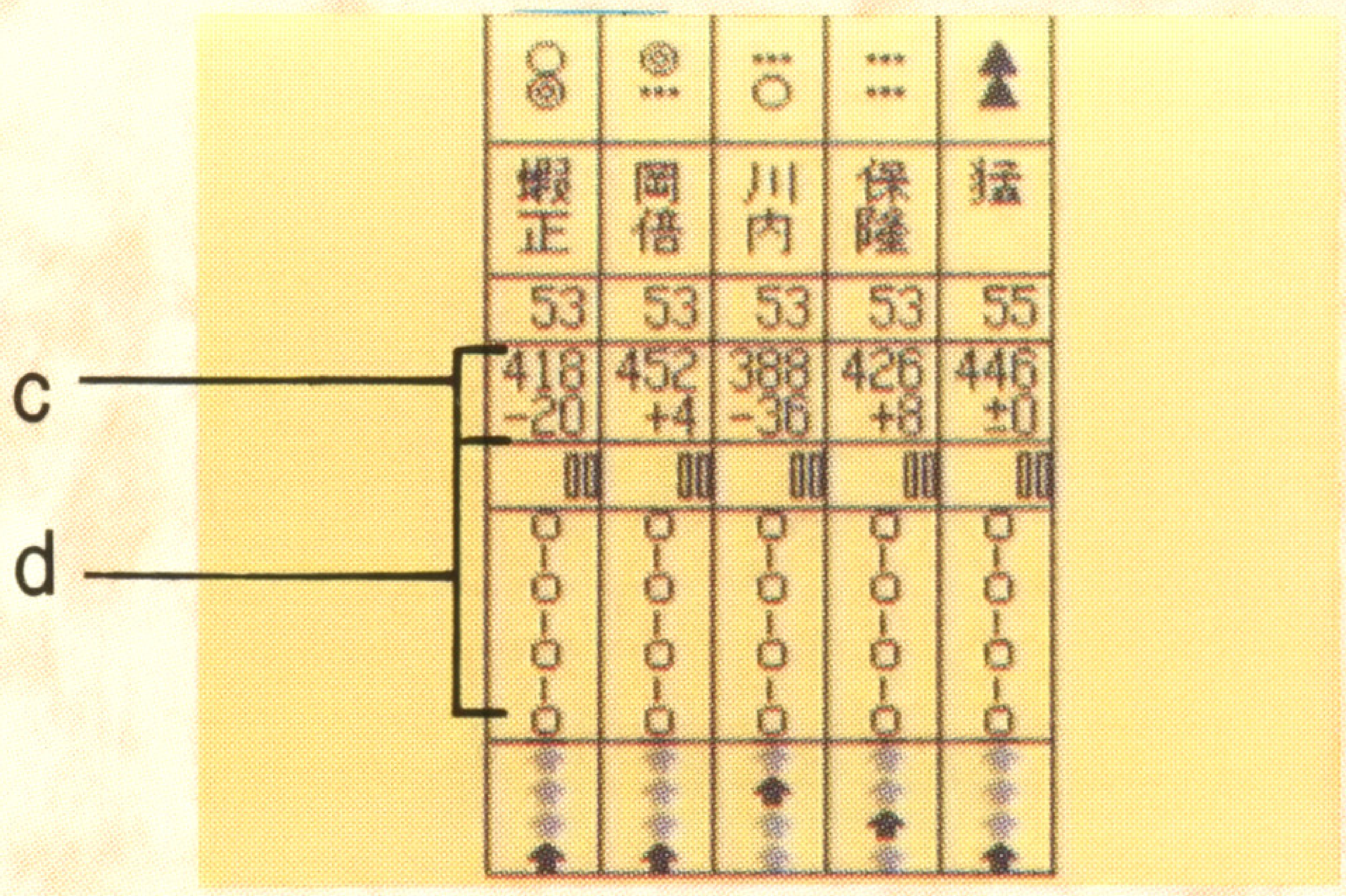
a．馬場状態

：レース場の馬場状態(ばばじょうたい)を表わし、よい方から良(りょう)、稍重(ややおも)、重(おも)、不良(ふりょう)に分けられます。雨が降ると当然馬場の状態は悪くなります。芝コースで良ならば速いタイムが期待できますが、ダートコースでは稍重の方が砂地がしまってかえって走りやすいといわれています。

b．レースメニュー

血統　：各馬の血統表を表示します。
馬券　：馬券を購入します。
観戦　：レースを観戦します。

出馬表画面（スクロール後）



c．体重

：出走時の馬体重です。次の出走からは前走からの馬体重の増減も表示されます。

d．賞金成績

：本賞金と通算成績を表示します。

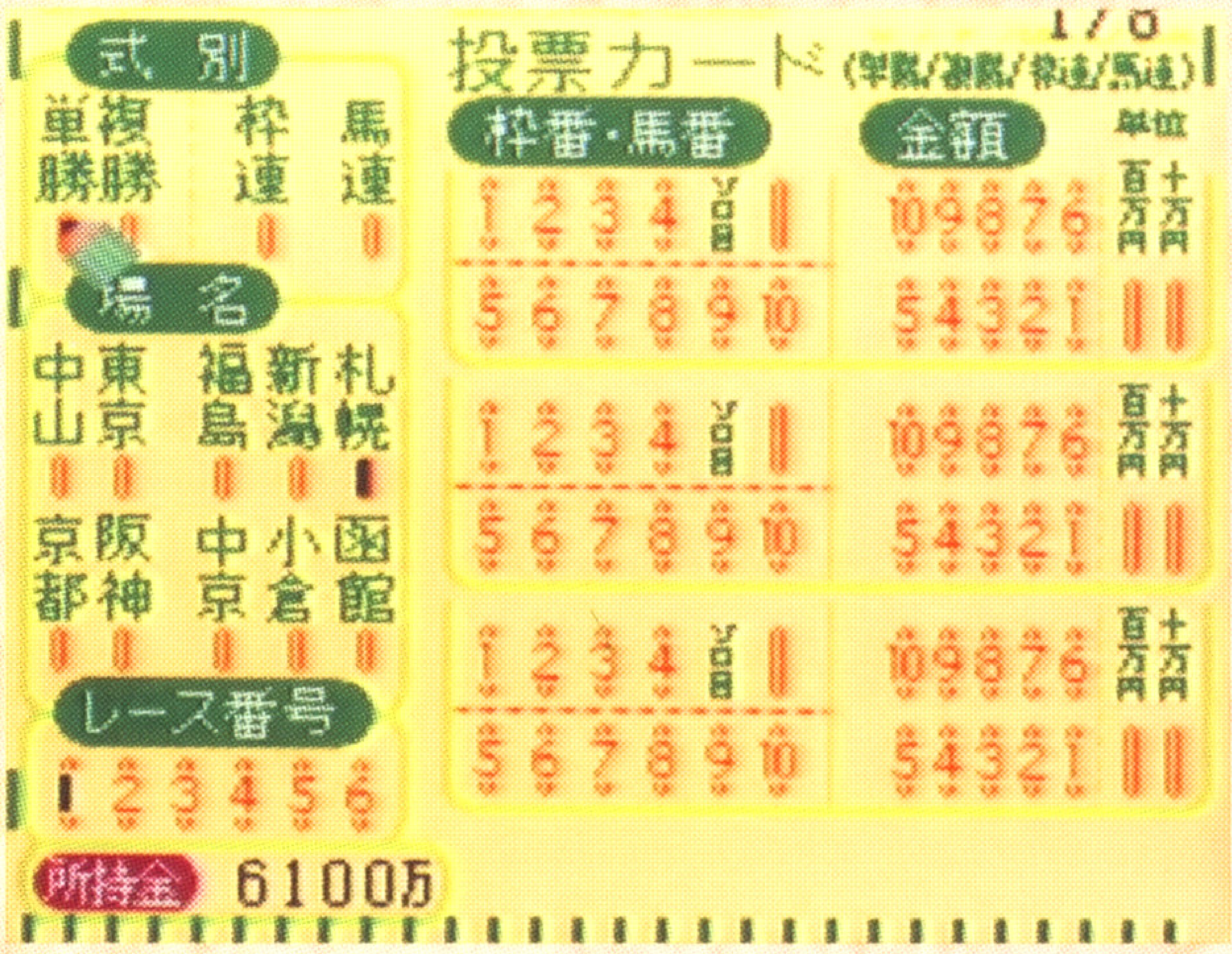
持ち馬が出走すると出馬表の馬名が赤色で表示されます。

馬券の購入

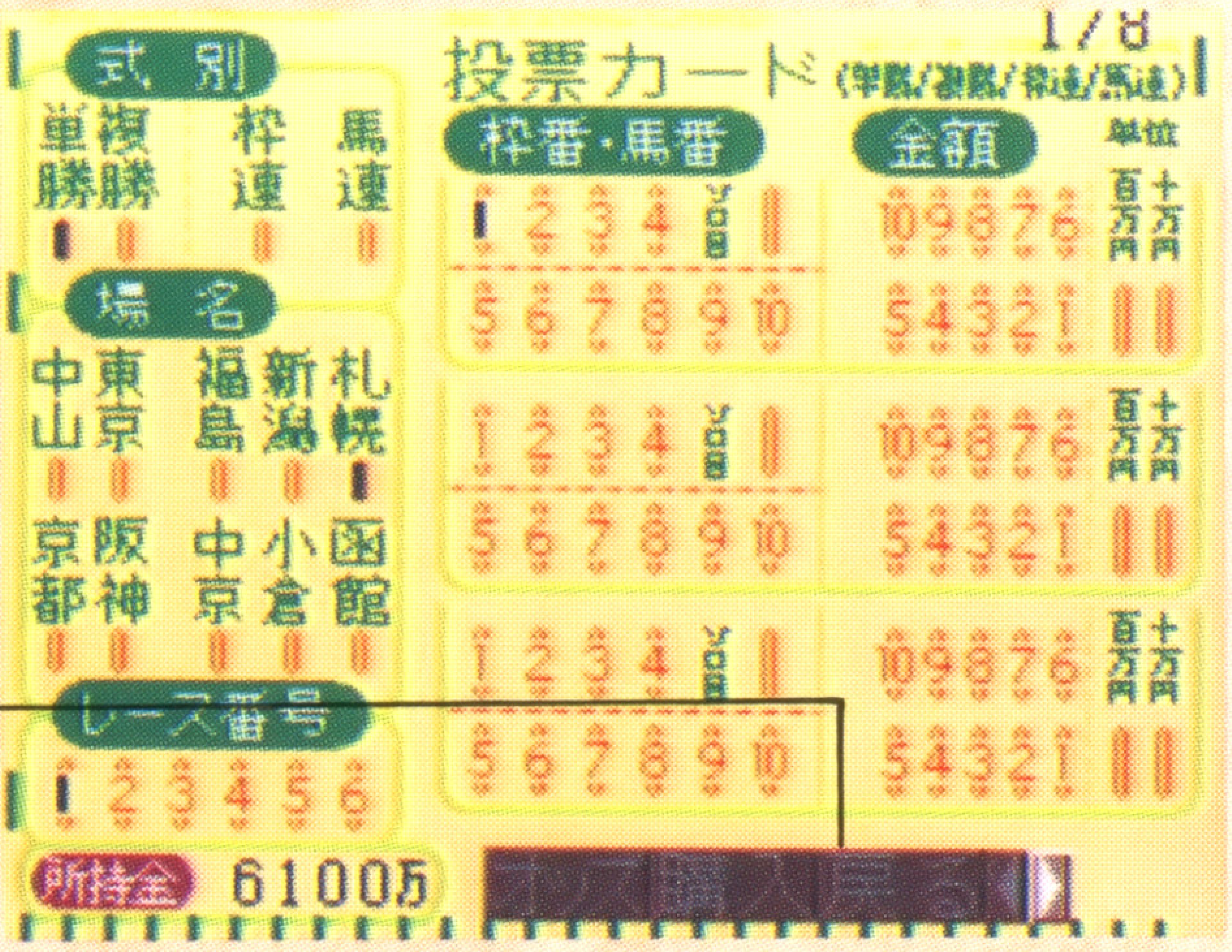
レースを観戦する前に馬券を購入してみましょう。馬券の購入には「単勝」「複勝」「馬番連勝」（馬連）「枠番連勝」（枠連）の4通りがあります。単勝はレースの1着馬を、複勝はレースの1着～3着馬のうちどれか1頭を、馬連、枠連は先着馬2頭をそれぞれ馬番、枠番で当てます。

【操作】

❶レースメニューから「馬券」を選択すると馬券購入用のマークシートが表示されます。



❷十字ボタンと決定ボタンで「式別」「枠番・馬番」（単・複はマーク1つ、枠・馬はマーク2つを選択します）「金額」「単位」をそれぞれ選択していきます。（上限は500万円）
一通り選択が終るとカーソルが1段下がります。二段目以降も同様に操作します。
ここでX／Yボタンを押すとマークシートメニューが表示されます。
なお、◀▶によって8枚まで馬券が買入できます。



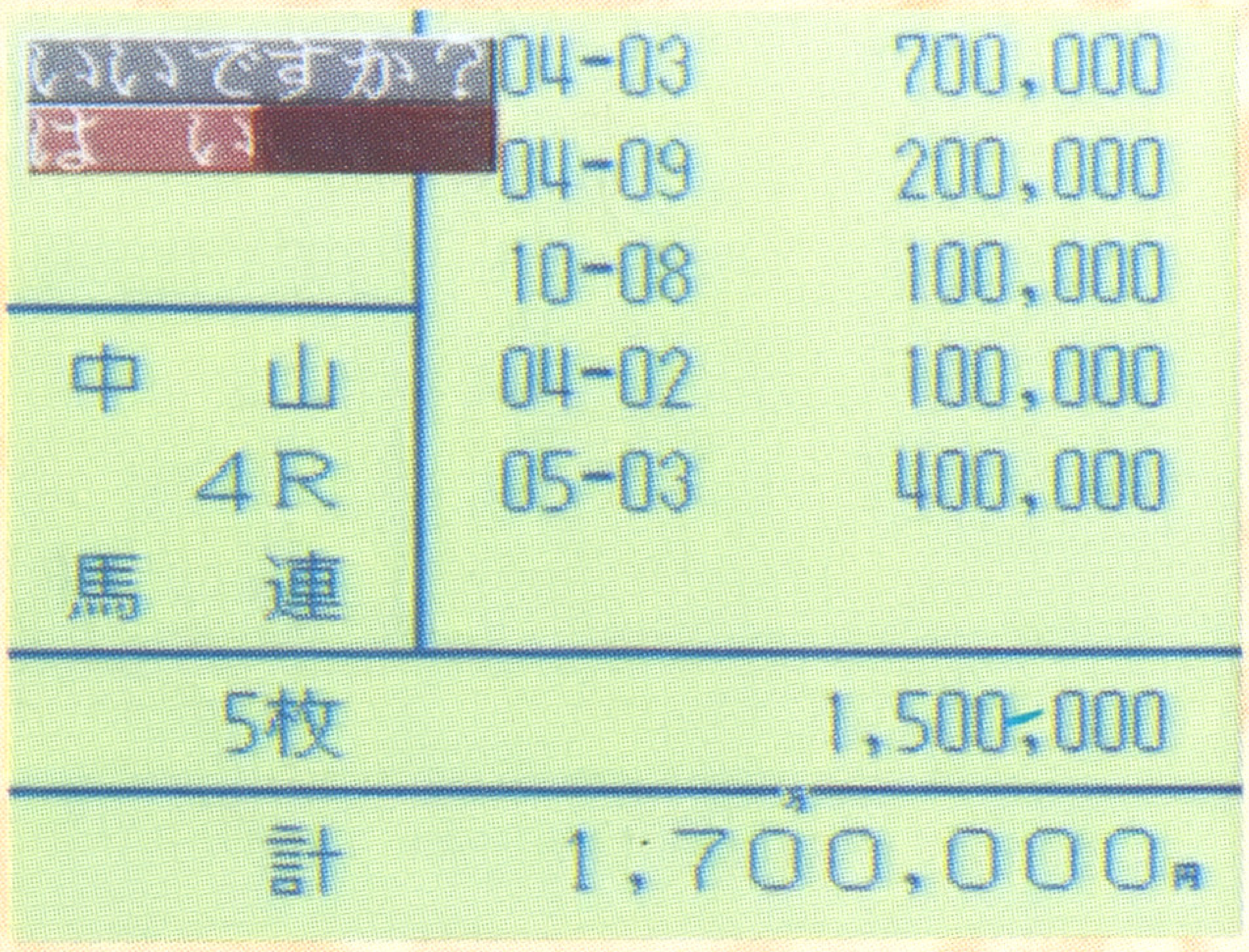
マークシートメニュー

❸「オッズ」を選択すると、そのレースのオッズが表示されます。
「オッズ」の選択後❶～❻の順番で十字ボタンを押すと、画面が移動します。



単／複勝画面 →(1) 枠番画面 →(2) 馬番画面下半分 →(3) 馬番画面上半分 →(4) 馬番画面下半分 →(5) 枠番画面 →(6) 単／複勝画面
キャンセルボタンでマークシート画面に戻ります。

❹「購入」を選択すると液晶画面が表示され、購入する馬券の一覧が表示されます。
「いいですか？」で「はい」を選択すると馬券が購入できます。
（一度「はい」を選ぶと再度の購入や、やりなおしはできません。）

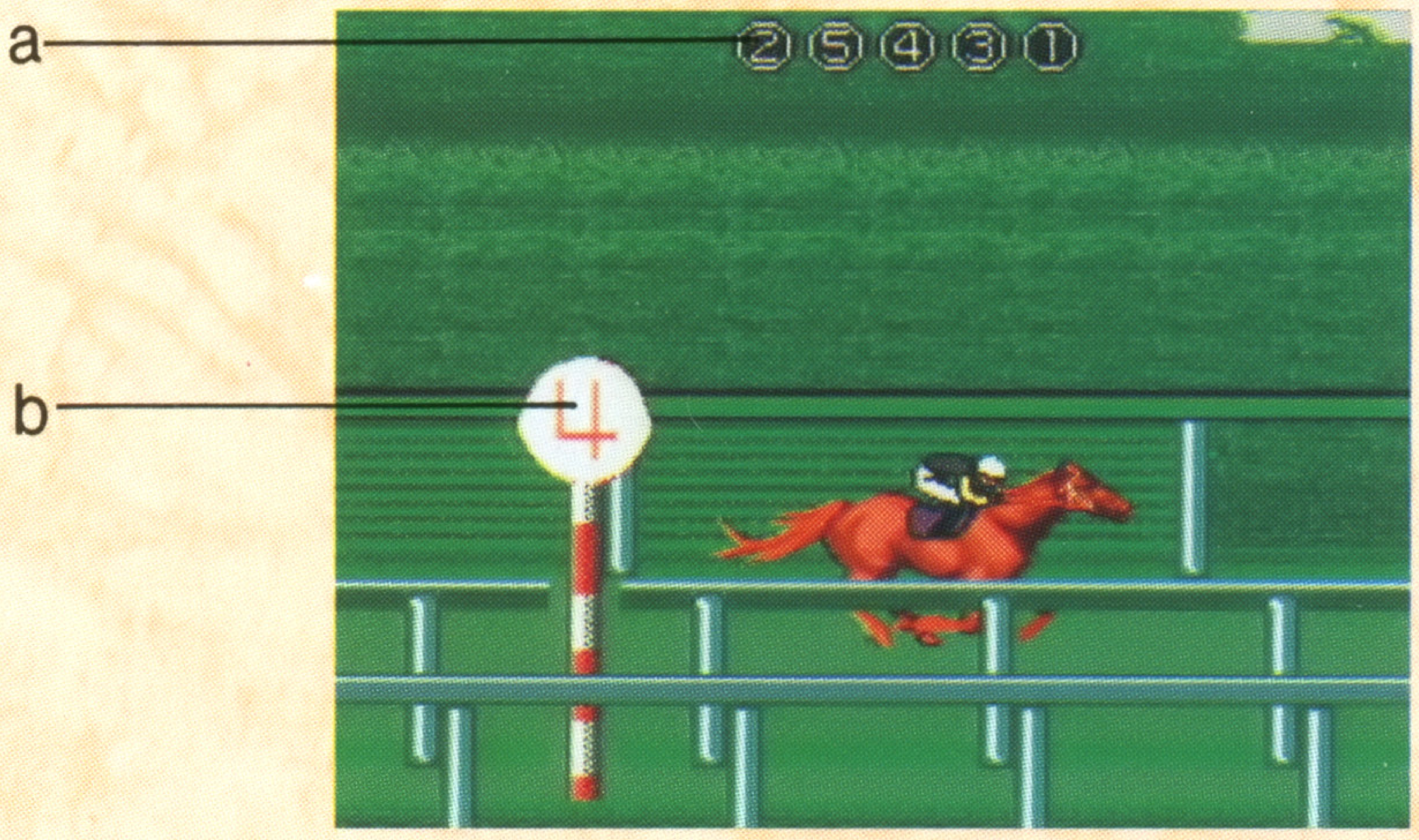


レース観戦

【操作】

❶レースメニューから「観戦」を選択するとレースがスタートします。

■レース画面



a．展開（てんかい）　：レース途中の順位を馬番（うまばん）で表示します。
b．ハロン棒　：ゴールまでの距離を表示します。

（注意）

一度スタートさせたレースは再度「観戦」することはできません。

レースの途中で決定ボタンを押すとゴール前の直線のみが観戦でき、取消ボタンを押すとレース観戦を省略できます。

❷レースが終了するとそのレースの着順が表示されます。決定ボタンを押すと開催画面に戻ります。

無理なローテーションによるストレスなどが原因で、持ち馬がレース中に故障（こしょう）した場合は、レース終了時に休養期間を知らせるメッセージが表示され、強制的に休養させられます。

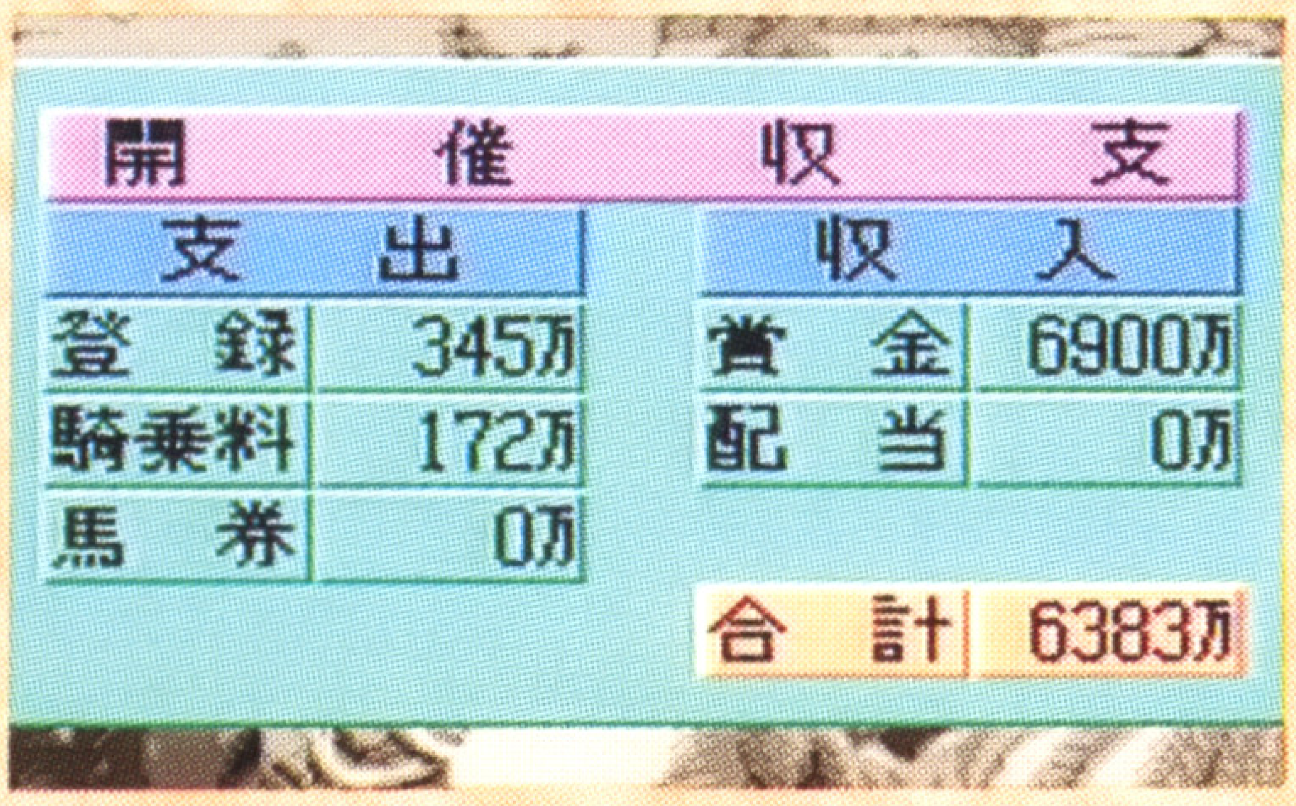
全結果表示

【操作】

❶レース開催メニューから「全結果」を選択すると、全結果画面が表示されます。
各レースの結果が決定ボタンを押すことにより表示されます。

❷全結果の表示が終ると、開催収支ウインドウが表示されます。

■開催収支ウインドウ



❸決定ボタンか、取消ボタンを押すとメイン画面に戻ります。

（注意）
持ち馬をレースに出走させていない場合や、馬券の購入をしていない場合は、開催収支ウインドウは表示されません。

ここまでが馬の購入からレースまでの基本的な遊び方です。レースに出走後、馬は厩舎に戻り、日付が一週進みます。なお、馬は体重が減っていますので、すぐに調教をおこなうのは控えましょう。日付を進めて体重が戻ってきたら調教をおこない、再びレースに出走させてください。

7　休養と引退

レースや調教（ちょうきょう）によってストレスがたまってきた馬は、休養でストレスを解消させます。また、年齢が高くなった馬を引退させることもできます。

休養

ストレスは故障（こしょう）の原因となります。馬の年齢やローテーションを考慮しながら休養させてください。

【操作】

❶休養させる馬の厩舎画面に移動します。

❷厩舎メニューから「休養」を選択すると、休養メニューが表示されます。



■休養メニュー

放牧：最も一般的な休養方法で、ストレスも減り馬体重も増えます。また、馬が成長期ならわずかですが能力値も増えます。

温泉：ストレス解消には効果的ですが、休養中は能力値は下がります。

笹針：短期間でストレスを解消できます。休養中は体重も増えず、能力値もあまり変わりません。

❸休養メニューから休養方法を選択すると、期間メニューが表示されます。

なお、笹針の休養期間(１～２ヶ月)はコンピュータによって決定されますので、期間メニューは表示されません。

引退

年齢が高くなり能力の衰えた馬は引退させます。引退後は繁殖馬(はんしょくば)、地方馬(ちほうば)、乗馬(じょうば)としての道が待っています。

厩舎メニューの「引退」を選択すると、その馬の引退後に進むべき道をメッセージで知ることができます。「いいですか？　はい／いいえ」で引退させるかどうか決めてください。
なお、９歳の暮には強制的に引退させられます。

牡馬(ぼば)（オス）が繁殖馬になると種馬(たねうま)シンジケートが組まれ、その馬の売却金と種付権(たねつけけん)を手にすることができます。いくら自分の持ち馬であっても優秀な種牡馬(しゅぼば)はひとりじめできません。種付権は６株（６頭分）までしか持つことができません（Ｐ.24「権利馬リスト」参照）ので、すでに多くの種付権を持ち、さらに種付権を所有したい馬が現れた時には、あらかじめ権利を売却し、種付権を５株以下にしておく必要があります。

牝馬(ひんば)（メス）が繁殖馬になると売却することもできますが、自分の肌馬(はだうま)として牧場(ぼくじょう)に入れることもできます。

◆種馬シンジケート
複数の人間が出資金を出し合い、種牡馬(しゅぼば)を共同で所有し種付権を得るものです。１株の権利で１年に１回だけ種付をすることができます。また、この権利は売買できます。

8　競走馬の生産

持ち馬が賞金を稼ぎ資金に余裕が出てきたら、競走馬（きょうそうば）の生産をしてみましょう。ただし、肌馬（はだうま）を持っていなかったり、種付期間（たねつけきかん）（４～７月）をすぎている場合は種付をおこなうことができません。この章では、生産に必要な肌馬の購入や種付の方法、および生産した仔馬（こうま）の入厩（にゅうきゅう）方法について説明します。

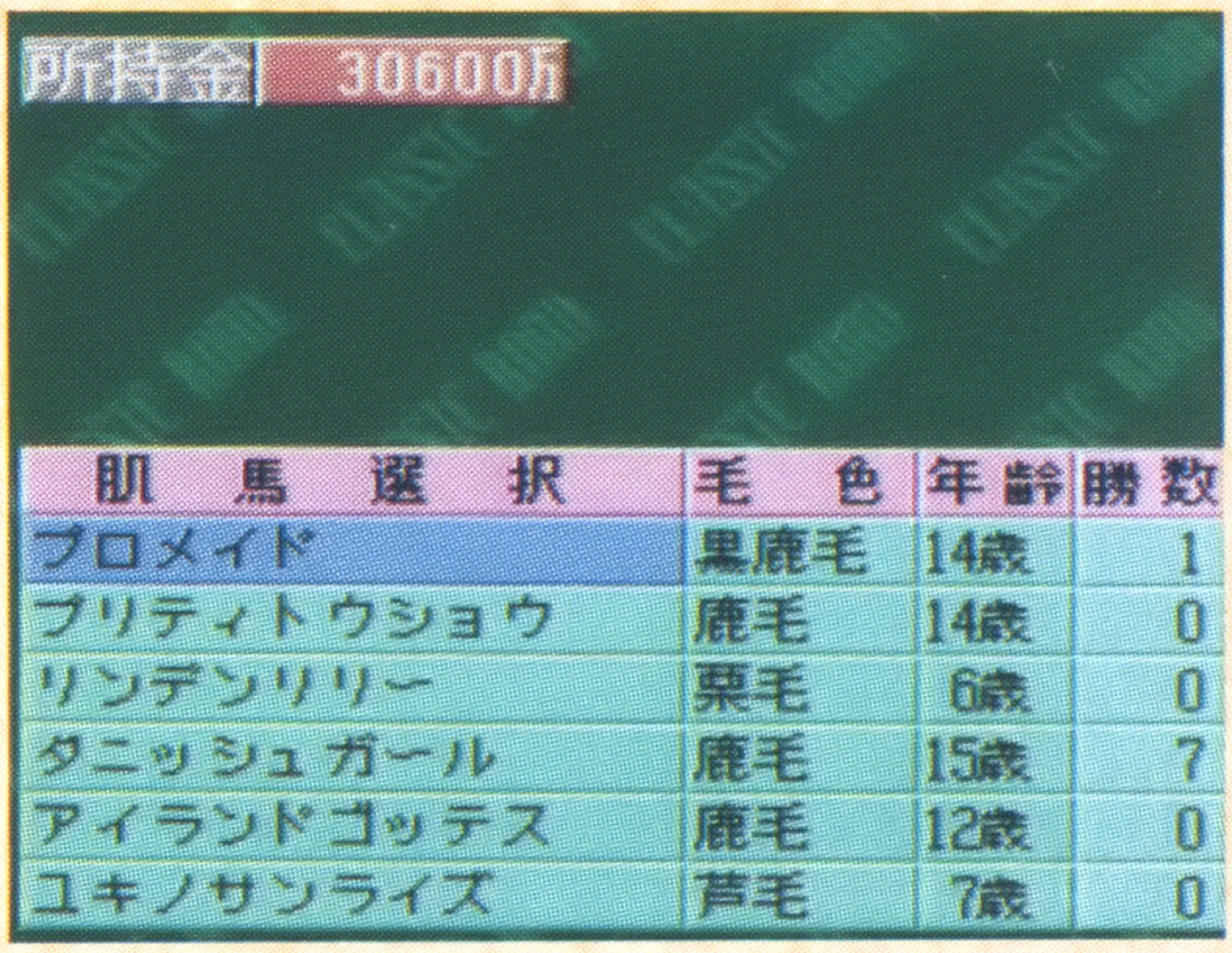
肌馬の購入

競走馬を生産するために必要となる母馬を「肌馬」と呼びます。まずは、肌馬を購入してみましょう。なお、前章で触れたように、自分の牧場に引退した肌馬がいればあえて購入する必要はありません。

【操作】

❶市場（しじょう）に行き、市場メニューから「肌馬」を選択すると、肌馬メニューが表示されます。そこで「購入」を選択すると、今月購入できる肌馬のリストが表示されます。

■肌馬の購入リスト



なお、肌馬メニューから「売却」を選択すると肌馬を売却できます。年齢が高くなり受胎（じゅたい）の確率が悪くなってきた肌馬は売却した方がよいでしょう。

❷肌馬を選択して決定ボタンを押すと、「血統表」を見たり「購入」が実行できます。

購入した肌馬は牧場に入ります。なお、肌馬は４頭まで持つことができます。

種付

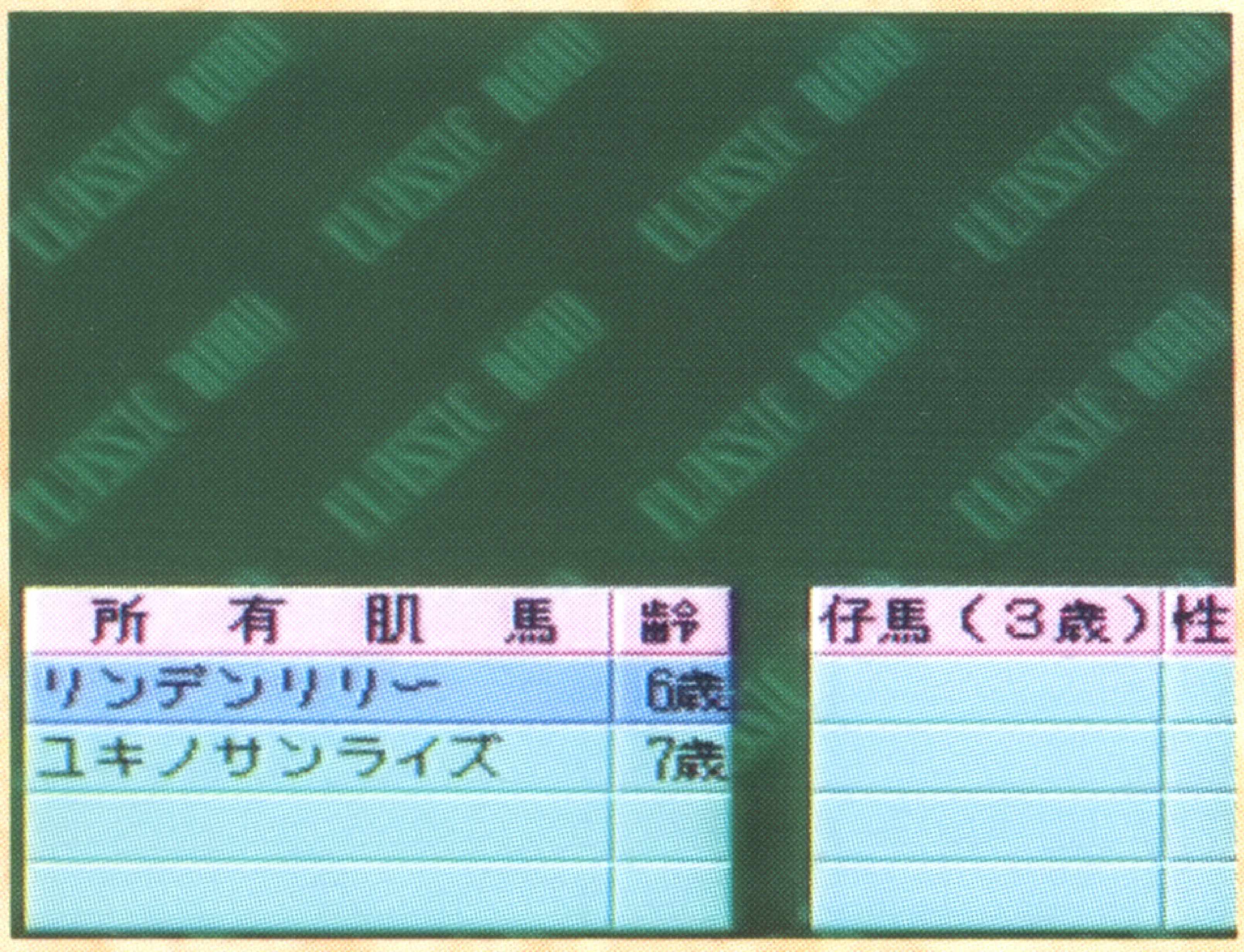
肌馬に種付をするには、市場馬と権利馬のどちらでも可能ですが、権利馬で種付をおこなう場合は、あらかじめ市場で種付権を購入しておく必要があります。
なお、前章で触れたように、引退させた牡馬に種馬シンジケートが組まれていれば、すでに種付権を所有しているわけですから、あえて購入する必要はありません。
では、肌馬に種付するために牧場へ行ってみましょう。

【操作】
❶選択メニューから「牧場」を選択すると、牧場メニューが表示されます。

種付：牧場にいる肌馬に種付をおこないます。
入厩：生産した仔馬（３歳馬）を厩舎に入れます。
仔馬：３歳以下の仔馬の成長を見ることができます。

❷「種付」を選択すると、牧場にいる肌馬のリストが表示されます。このリストにはその肌馬が産んだ仔馬（当歳～３歳）の名前と年齢が表示されています。
リストから肌馬を選択します。

■牧場にいる肌馬のリスト



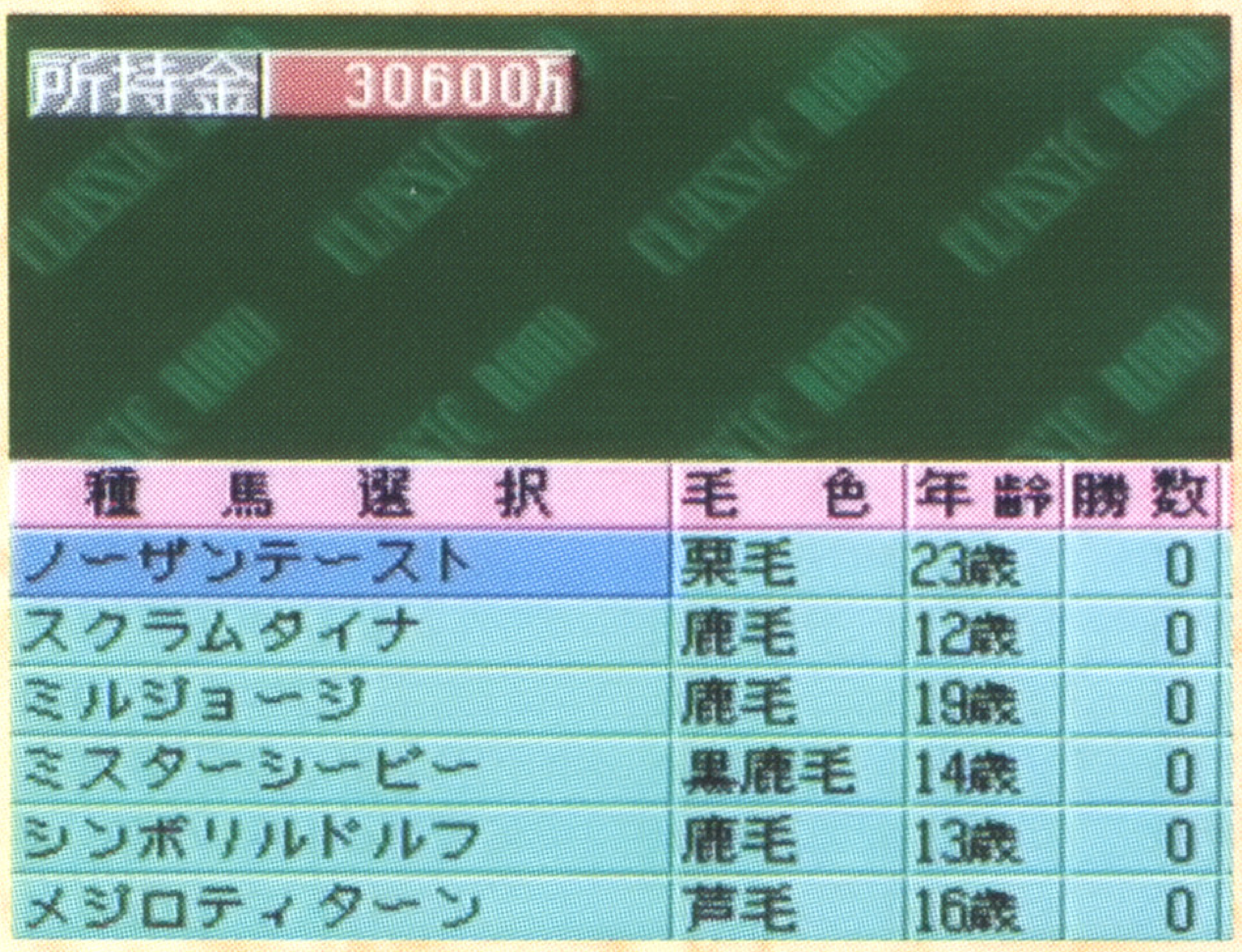
❸肌馬を選択すると、肌馬の血統表と種馬（たねうま）メニューが表示されます。このメニューで権利馬、または市場馬のどちらで種付するかを選択します。

市場馬：種馬リストの中から気にいった馬で種付をおこないます。

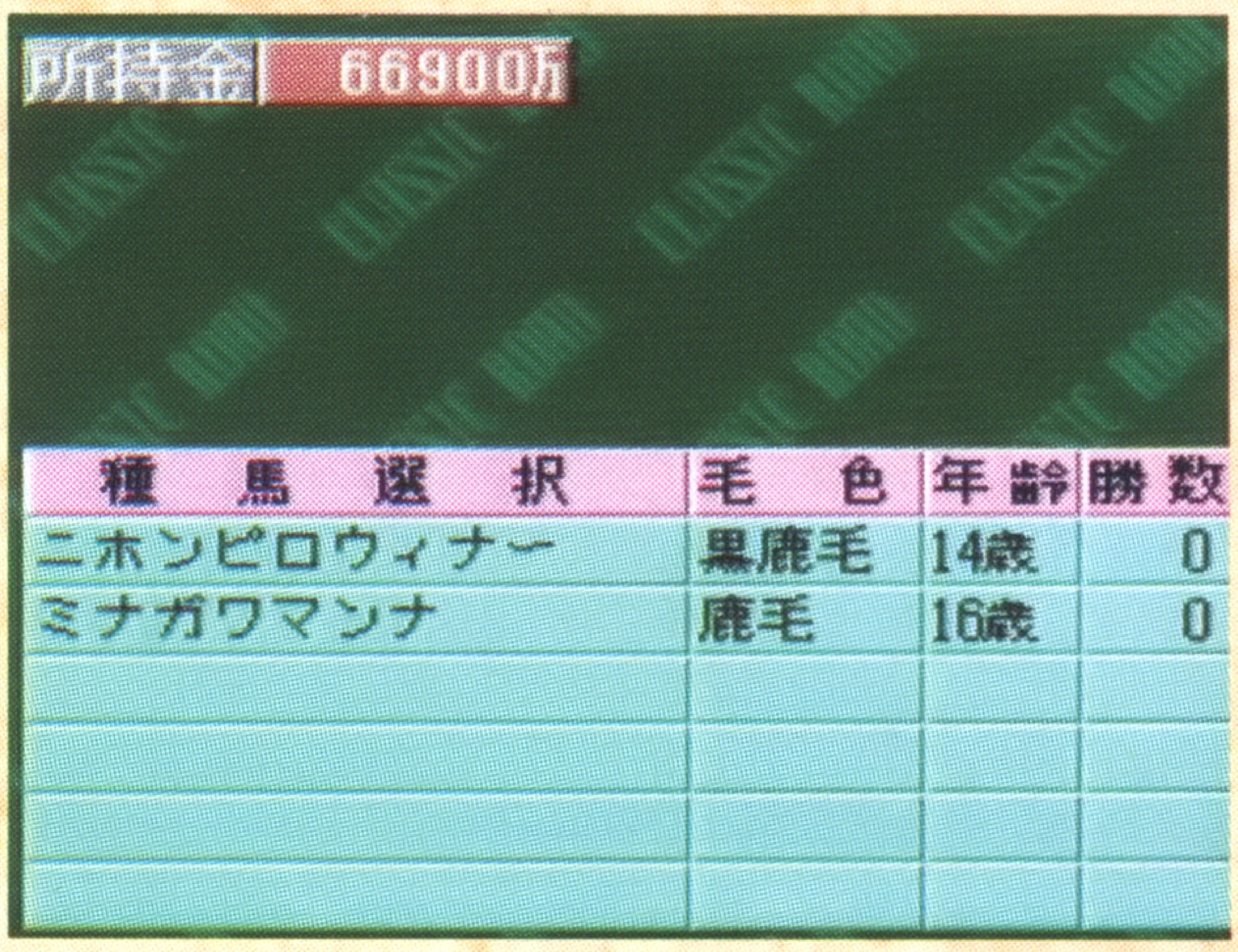
権利馬：種付権を持っている馬で種付をおこないます。

❹種馬のリストには年齢、距離適性（きょりてきせい）、および種付料（市場馬リストのみ）が表示されます。

■市場馬リスト



■権利馬リスト



❺種馬を選択すると、その種馬の血統表と牧場長のコメントが表示され、種付メニューが表示されます。

❻「はい」を選択することで、種付が終了し肌馬のリストに戻ります。

不受胎の場合は、約１ケ月後にメイン画面にメッセージが表示されます。肌馬が受胎した場合、翌年の春に仔馬の誕生を知らせるメッセージが表示されます。

生産した仔馬を入厩させる

仔馬が３歳になると入厩（自分の厩舎に入れる）させることができます。入厩させずに市場で売却することもできますが、４歳になると自動的に売却させられます。

【操作】

❶選択メニューから「牧場」を選択し、牧場メニューを表示させます。

❷牧場メニューから「入厩」を選択すると、入厩できる仔馬のリストが表示されます。

■仔馬リスト



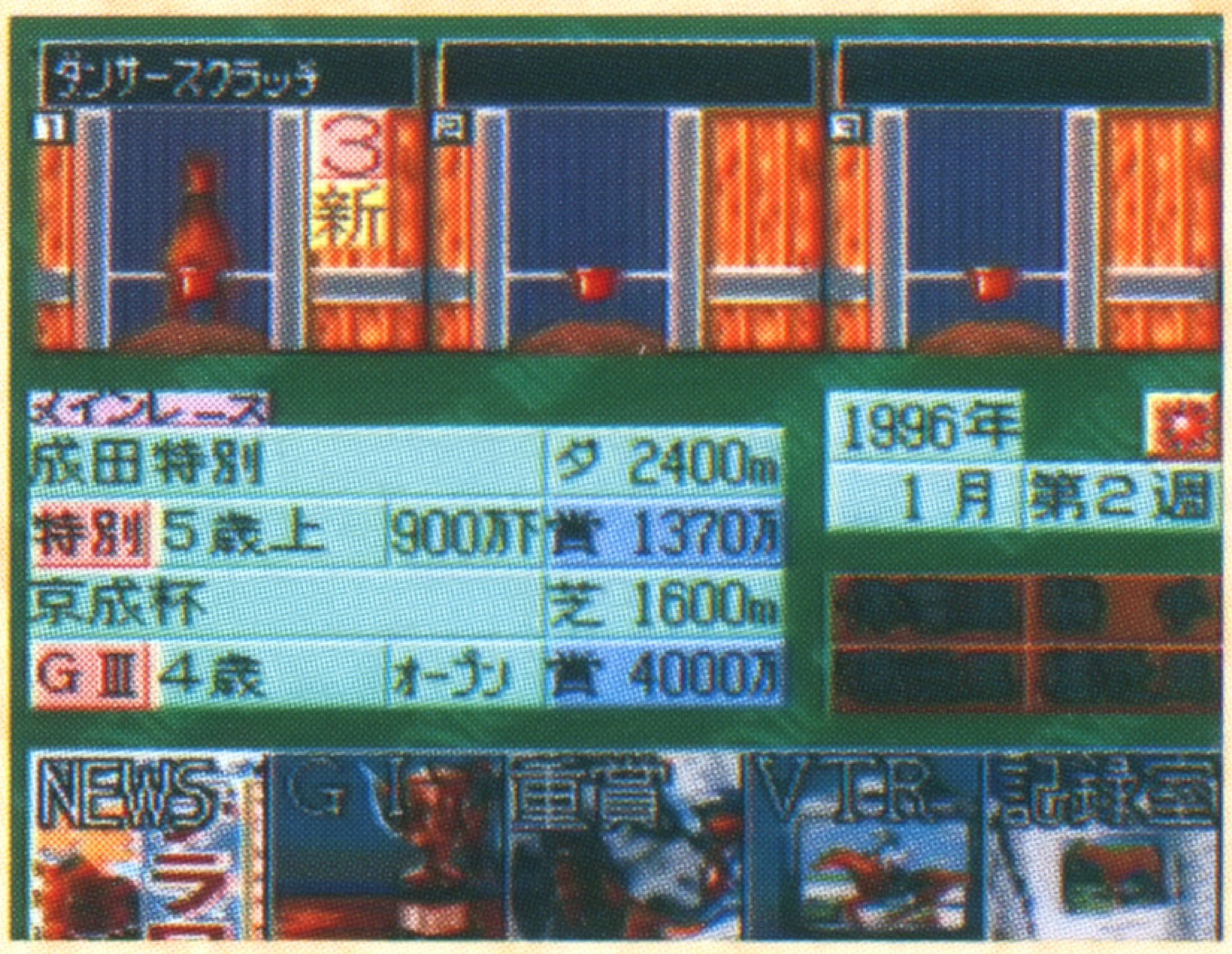
❸仔馬を選択すると血統表が表示され、確認後、仮に付いていた馬名を変更する画面に移動します。
馬名の変更が終了したら、入厩した仔馬はメイン画面に表示されます。

※仔馬は４頭まで、また、すでに所持する馬とあわせて６頭まで入厩できます。

9　各種情報の見方

選択メニューの「情報」では、現役馬や騎手の成績など、いろいろな情報を得ることができます。騎手の選択やローテーションの組み方などにご利用ください。

■情報メニュー



休養馬一覧＊	：現在休養中の競走馬名、クラス、および休養方法を表示します。
騎手＊	：騎手成績を表示します。連対率とは１着、２着の総数÷騎乗したレースの総数です。
現役馬＊	：現役馬の情報を表示します。馬を選択することによって、各馬の血統表を見ることができます。
種牡馬＊	：種牡馬をその産駒の獲得賞金順に表示します。
ＮＥＷＳ＊＊	：重賞勝ち馬などを表示します。
ＧⅠ馬＊	：毎年のＧⅠ馬、および年度代表馬を表示します。
重賞＊	：重賞競走の通算勝利数一覧が表示されます。
ＶＴＲ＊＊	：前週の全てのレースを再現することができます。
記録室＊	：引退した持ち馬（ＧⅠ優勝馬に限る）の獲得賞金、および通算成績を表示します。また、馬を選択することによって、血統表を見ることができます。

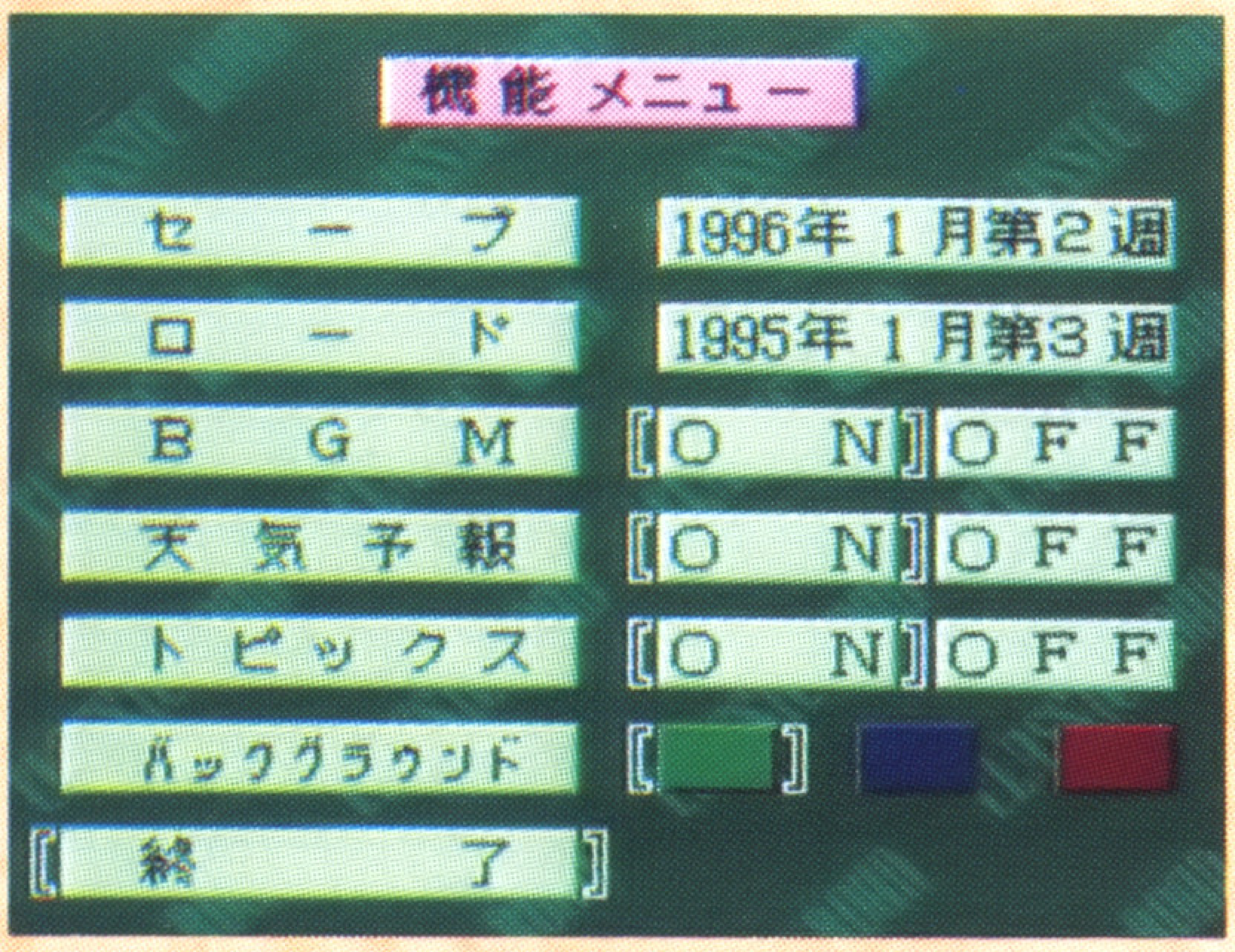
＊：十字ボタンで画面の切り換えか、スクロールができます。

＊＊：毎年１月第１週、電源ON、ロードの直後及びリセット直後は入れません。

10　その他の機能

選択メニューから「機能」を選択すると、機能メニューが表示されます。日付は上から現在の日付、セーブ時の日付です。

■機能メニュー



セーブ　：ゲームデータのセーブをおこないます。
ロード　：セーブしたデータのロードをおこないます。
ＢＧＭ　：ＢＧＭのＯＮ／ＯＦＦを設定します。
天気予報：天気予報の表示のＯＮ／ＯＦＦを設定します。天気予報は「晴」「曇り」「雨」の３種類です。これはあくまでも「予報」なので100％この通りになるとは限りません。
トピックス：トピックスの表示のＯＮ／ＯＦＦを設定します。各レース終了後、新聞風のトピックスとして６レースのうち最後のレースの優勝馬を紹介します。
バックグラウンド：バックグラウンドの色を設定します。

セーブ

【操作】
機能メニューから「セーブ」を選択すると、ゲームデータがセーブされます。セーブはいつでも実行できます。

ロード

【操作】
機能メニューから「ロード」を選択すると、セーブされたデータをロードします。
（注意）
ロードすると、今までプレイしていたデータは消去されます。

実戦編

（注意）
以降は「クラシック・ロード」の中の競馬の世界についての記述です。実際の競馬とは多少異なる部分があります。

馬の購入

まずは 3 歳馬の購入から

馬主の初心者として、まずは仔馬を買うことをお薦めします。高価な馬が必ずしも強いわけではありませんが、値段が高い分、それなりの血統的バックボーンがあるわけですから、競走能力が高い可能性があるということです。

即戦力の地方出身馬

地方馬は購入後すぐに走らせることができる、即戦力といえるでしょう。地方馬の市場では、常に 4 歳以上の現役馬が売られており、その能力によって購入時からクラス分け（レースの出走条件P.32参照）がされています。中にはオグリキャップやイナリワン、あるいはハイセイコー（彼らも地方出身馬です）のような大物がいるかもしれません。地方馬びいきの方には、この掘出し物探しもまた楽しいでしょう。

牡馬が得か、牝馬が得か

人間と同じように馬も牝馬(ひんば)のほうが、やや早熟(そうじゅく)です。3歳のうちは牝馬の方が勝っていても、齢を重ねるにつれ段々と牡馬(ぼば)の能力が伸びてきます。総体的に見れば明らかに牡馬の方が牝馬を上回っているといえますが、中には牡馬顔負けの女傑が出ることもあります。また、牝馬には斤量(きんりょう)（P.34参照）2キロ減の特典もあります。

牡馬は特に優秀な成績をあげると種馬(たねうま)シンジケートが組まれ、破格の値段で売ることができます。これは大きな魅力ですが、大半の牡馬は種馬になれずに競馬場(けいばじょう)を去っていきます。逆に、牝馬は繁殖牝馬(はんしょくひんば)になりやすいという利点があります。どちらが得かはあなたが判断してください。

持ち馬の数の制限とゲーム期間30年について

クラシック・ロードは、数千頭を数える馬の血統など多くのデータでなりたっているゲームです。
記憶容量の制限から、あなたの育てた次のA、Bにあてはまる馬は計48頭までとなります。
A)GⅠ未勝利で引退後牧場に入った経験のある肌馬
B)GⅠ優勝経験のある馬

したがって、ゲーム期間が30年たつか、48頭目の馬ができるかどちらかの時点でエンディングを迎えます。
なお、A､B以外の馬はこの数には含まれません。

調教

いろいろな調教方法

調教（ちょうきょう）には５種類の方法があります。まず、基本になるのはダート（砂のコース）での調教です。ダートでの調教は、すべての能力指数を伸ばすことができるため、最も多く使われる調教です。ただし、各能力値の伸びは、その馬が生来持っている特性値に比例した形で伸びます。

ダートでの調教が総合的な調教なら、本馬場（ほんばば）・プール・坂路（はんろ）での調教は、まさに専門的な調教といえます。それぞれが、スピード・スタミナ・パワーの特性値だけを伸ばします。これらの調教をすることにより、その馬の短所を補ったり、あるいは長所をさらに伸ばしたりといったことができるわけです。

最後はウッドチップでの調教です。これは軽いダートの調教と似ていますが、ダートでの調教よりストレスがたまりにくく、また、調教中に故障（こしょう）する確率も低い調教です。ストレスがかなりたまっている馬に有効です。

仕上がりと馬体重

調教をすると能力は伸びていきますが、同時に競走馬（きょうそうば）の仕上がりにも変化をもたらします。仕上がりとは、その馬が最大限の能力を発揮できる体調にあるかどうかということです。このゲームでは、それを馬の体重の変化でとらえています。調教をしたり、レースに出走すると

馬体重は減ります。逆に、調教を休んでいたり、休養をしていると馬体重は増えていきます。出走するレースが近づくにつれ、仕上がりをベストにもっていくよう調整しましょう。

レースの基礎知識

レースの出走条件

毎年６月になると、３歳新馬戦が始まります。仔馬のデビュー戦である新馬戦に勝つと、１つ上のクラスである３歳オープン戦に、反対に敗れた場合は３歳未勝利戦に出走します。このように、レースにはいろいろなクラスや出走制限があって、これに適合する馬しか出走する権利がありません。

クラスは大きく分けて５種類あります。新馬戦、未勝利戦、それに500万下、900万下(以上を条件戦といいます)、オープン戦の５種類です。その中にも500万下、900万下には平場戦と特別戦があり、オープン戦にはオープン特別と、重賞競走があります。さらに重賞競走は３つのグレードに分かれていて、その中のＧⅠ競走は最もグレードが高いレースで、競走馬の大きな目標になる競走です。ついでＧⅡ、ＧⅢ競走となります。

❶ ３歳新馬戦

３歳馬がデビューするレース。生涯に一度だけ出走できます。

❷ ３歳未勝利戦

３歳馬で、一度も１着になっていない馬（これを未勝利馬といいます）のみのレース。

❸ ３歳オープン戦

オープン戦とは、賞金による制限がないという意味です。すなわち、３歳馬ならどの馬にも出走権があるレースです。ただし、重賞（ＧⅠ～ＧⅢ）には未勝利馬は

出走できません。

ここまででおわかりのように、まだ仔馬である３歳馬は３歳馬だけでレースをおこないます。
馬の年齢は俗にいう数え年で、産まれた時が１歳（これを当歳（とうさい）といいます）で、年が明けるとみんな同時に年をとります。３歳馬は年が明けるとみんな４歳馬になるわけですが、明け４歳馬ではまだ大人の馬とはいえません。引き続き４歳馬だけのレースが続きます。

❹ ４歳未勝利戦

４歳未勝利戦は、４歳の未勝利馬のみが出走できるレースです。

❺ ４歳500万下

３歳のうちはあまり差がなかった賞金も、レースを重ねるにつれ賞金格差が大きくなってきます。そこで４歳からは、500万下戦が追加されます。

❻ ４歳オープン戦

４歳馬だけのオープン戦です。３歳オープン戦と同様、重賞には未勝利馬は出走できません。

❼ ４歳以上500万下

これは３歳馬が登場する夏以降に、４歳馬が古馬（５歳以上の馬）と一緒に出走するレースです。賞金による制限は500万円以下ですが、これは４歳の場合で、５歳以上はその倍の1000万円以下の馬が出走できます。

❽ ４歳以上900万下

４歳以上500万下と同様です。賞金制限は４歳が900万円以下、５歳以上はその倍の1800万円以下の馬が出走できます。

❾ 4歳以上オープン

4歳以上の馬が出走できるオープン戦です。やはり、重賞には未勝利馬は出走できません。

❿ 5歳以上500万下・900万下・オープン

年が明けてすべての馬が一つ齢をとった時に、4歳以上のレースが5歳以上と名前が変わります。賞金制限は、500万下戦では5歳が500万円以下、6歳以上が1000万円以下となり、900万下戦では5歳が900万円以下、6歳以上が1800万円以下となります。

⓫牝馬限定戦

牝馬のみが出走できるレースです。賞金や年齢での出走制限のうえに、この性別による制限が加わります。

⓬特別戦

条件戦は「～特別」「～ステークス」「～賞」などの名前の付いた特別戦と、それ以外の平場戦に分かれます。特別戦の方が賞金額は大きくなりますが、出走制限の条件は同じです。

ハンデ戦と別定戦～レースの斤量～

ハンデ戦と別定戦（べっていせん）というレースがあります。どちらも一般的に強い馬は重い斤量（きんりょう）を、弱い馬は軽い斤量を背負って出走します。斤量とは騎手（きしゅ）の重量（負担重量ということもあります）をいいます。とはいえ、体重は調整できませんから、それなりのオモリをつけて走るわけです。もちろん、この斤量は軽い方が有利なことはいうまでもありません。

主催者（しゅさいしゃ）（ハンデキャッパー）が1頭1頭の馬の能力を分析して斤量を決めるハンデ戦は、かなり大きな斤量差をつけることができるため、多少弱い馬にも勝てるチャン

スが出てきます。別定戦も実績（獲得賞金や勝利数など）に応じた斤量差が課せられますが、ハンデ戦ほど大きな差はつきません。また、ＧⅡクラスの別定戦では、ＧⅢクラスの別定戦に比べてその差が少なくなります。すなわち、実力馬が比較的軽い斤量で出走できるわけです。

同じ斤量を背負う定量戦（ていりょうせん）は、４歳クラシック競走（次章参照）や天皇賞など、ＧⅠ競走の多くで採用されています。馬の年齢で斤量を決める馬齢戦は、条件戦などで最も多く採用されています。この時４歳馬は軽い斤量で出走できます。有馬記念などは、この馬齢戦（ばれいせん）にあたります。定量戦でも馬齢戦でも、牝馬は２キロ減で出走することができます。競走馬は人間とちがい、牝馬でも十分牡馬と戦うことは可能ですが、それでも、この２キロの差は必要だといわれています。

■馬齢斤量表（障害レースを除く：単位kg）

馬齢	3歳10月まで	3歳11月以降	4歳	5歳5月まで	5歳6月以降	6歳8月まで	6歳9月以降	7歳以上
牡	53	54	55	56	57		56	
牝	53			54	55		54	

レースの体系

新馬戦に勝った馬は、３歳夏の重賞「札幌（さっぽろ）３歳ステークス」「函館（はこだて）３歳ステークス」で、スピードと仕上がりの早さを競います。また、運悪く新馬勝ちできなかった馬や、仕上がりの遅れている馬、あるいはレースの距離が伸びるのを待っていたような馬達は、３歳未勝利戦へ出

走します。そして、11月の「京成杯(けいせいはい) 3 歳ステークス（関西版ではデイリー杯 3 歳ステークス)」から、3 歳戦の総決算ともいえる最初のＧＩ競走「阪神 3 歳牝馬ステークス」「朝日杯(あさひはい) 3 歳ステークス」で、牝馬・牡馬の 3 歳チャンピオンを決することになります。そして、年が明ければ、いよいよ 4 歳クラシック戦線の幕開けです。

クラシックレースとは、「桜花賞(おうかしょう)」「皐月賞(さつきしょう)」「オークス」「ダービー」「菊花賞(きっかしょう)」の 5 レースをいい、いずれも 4 歳限定戦です。そのうちの「皐月賞」「ダービー」「菊花賞」すべてに優勝した馬が三冠馬(さんかんば)となるわけです。

また、クラシックレースの牝馬戦である「桜花賞」「オークス」に「エリザベス女王杯(じょうおうはい)」を加えた 3 レースを慣習的に牝馬三冠と呼んでいます。そして、これらのクラシックレースへのステップレースとして様々なレースが組まれていて、このステップレースからクラシックレースへの戦いを 4 歳クラシック戦線と呼びます。

3 歳馬がデビューする夏から、4 歳馬は古馬と同じレースを走り出します。クラシックレースの 5 つと、春と秋の「天皇賞(てんのうしょう)」に加えて、「有馬記念(ありまきねん)」が 8 大競走です。

レースの賞金

レース日程表などに表示されている賞金は 1 着馬の賞金です。2 着は 1 着賞金の40%が、3 着は20%が賞金になります。また、登録料は一律 1 着賞金の 5 %となります。これは出走する場合は必ず払わなければなりませんの

で、入着の見込みがないのにむやみに登録するのも考えものです。クラスが上がるごとに賞金も上がっていき、ＧⅠ競走ともなれば１着賞金が１億円を越すレースさえあります。これを勝てば、資金がかなり楽に回るようになるでしょう。

総賞金と本賞金

厩舎（きゅうしゃ）の画面には、総賞金（そうしょうきん）と本賞金（ほんしょうきん）が表示されています。総賞金とは、１～3着に入着して獲得した入着賞金です。これとは別に、レースへの出走条件を決めるための本賞金という独特な賞金体系があります。前出の500万円下レースなどの出走条件は、この本賞金で決まります。そして、その馬の１着賞金の加算が本賞金の合計となります。加算される金額は次の通りです。

獲得本賞金の合計	本賞金に加算される賞金額
400万未満	１着賞金額
400万以上1000万未満	一律400万円
1000万円以上	賞金の半額

ただし、重賞レース（ＧⅠ～ＧⅢ）は2着賞金も加算の対象になります。

■ゲームのＧＩレース一覧

開催月	レース名	開催地	距離（m）	賞金（万円）	出走資格
4	桜花賞	阪神	芝1600	8800	4歳・牝
	皐月賞	中山	芝2000	9600	4歳
	天皇賞・春	京都	芝3200	13000	5歳以上
5	安田記念	東京	芝1600	9300	5歳以上
	優駿牝馬（オークス）	東京	芝2400	9600	4歳・牝
	東京優駿（日本ダービー）	東京	芝2400	13000	4歳
6	宝塚記念	阪神	芝2200	13000	4歳以上
10	天皇賞・秋	東京	芝2000	13000	4歳以上
11	菊花賞	京都	芝3000	11100	4歳
	エリザベス女王杯	京都	芝2400	8800	4歳・牝
	マイルチャンピオンシップ	京都	芝1600	9300	4歳以上
12	阪神3歳牝馬ステークス	阪神	芝1600	5300	3歳・牝
	朝日杯3歳ステークス	中山	芝1600	5300	3歳・牡
	スプリンターズステークス	中山	芝1200	9300	4歳以上
	有馬記念	中山	芝2500	13000	4歳以上

レースの攻略

レースの適性とレース展開

出走（しゅっそう）させるレースの選択には、前出の出走条件と、その馬のレースの適性を考慮する必要があります。レースはコース・距離（きょり）など様々なバリエーションを持っています。スピードに勝る馬なら短距離のレースに、パワーに富んだ馬なら芝よりダートのコースに適しています。なるべくその馬の得意なレースに出走させてあげましょう。

レースの適性とは別に、レース展開（てんかい）においても、その馬にあったものを考える必要があります。レース展開とは、レースにおける戦法（せんぽう）のことで、このゲームには「逃（に）げ」「先行（せんこう）」「差（さ）し」「追込（おいこみ）」の４つがあります。どの戦法がその馬に適しているかは、その馬の実績から判断するしかありませんが、気性（きしょう）が激しい馬にはおおむね「逃げ」「追込」が、反対に気性のよい馬には「先行」「差し」が向いているようです。

戦法が決まったら、ジョッキー（騎手（きしゅ））に騎乗を依頼することになります。騎乗料として、レースの賞金とジョッキーの能力に比例した額を支払います。資金に余裕のない時には、この騎乗料が結構重くのしかかってくるものですが、ここ一番の勝負の時には騎乗料を惜しまないことも大切です。

ペースによって展開が変わる

レースのペースがレース結果におよぼす影響は少なくありません。速いペースは「差し」「追込」の馬に、遅いペースは「逃げ」「先行」の馬に有利に働きます。これは一見、反対のようですが、レースは常に「逃げ」「先行」の馬がイニシアチブを取るために、速いペースだと先行馬はバテてしまいます。逆に遅いペースだと、まだ余力十分で前半のリードを楽に保てるためです。

レースのペースばかりは、始まってみないことには予測がつきません。しかし、「逃げ」「先行」馬が多いレースではペースは速くなりがちで、逆に少ないとペースは遅くなりやすい傾向があります。つまり、「逃げ」「先行」の馬が少ない時ほど、自分が「逃げ」あるいは「先行」すれば有利だということです。「差し」「追込」も考え方は同じです。

能力のピーク

一般に、競走馬(きょうそうば)は5歳の秋が最も強いといわれています。このゲームでもおおむねそうですが、当然、各馬の個体差もあります。つまり3～4歳時にピークを迎える早熟(そうじゅく)な馬から、5～6歳でピークを迎える晩成(ばんせい)の馬までさまざまです。これは、父母からの遺伝によるものが大きいようです。また、長距離血統(ちょうきょりけっとう)の馬は総じて晩成型が多いようです。

勝ってクラスが上がるより...

本賞金（ほんしょうきん）による出走制限（しゅっそうせいげん）は、自然に競走馬をクラス分けします。当然のことながら、上位クラスのレースでは賞金も高くなりますが、レベルも高くなります。つまり、上位クラスで着外（ちゃくがい）を続けるよりも、自分の適した条件で入着（にゅうちゃく）を繰り返す馬の方が、馬主にとっては都合がいいというマイナスの理論が成立します。はからずも２着や３着ばかりを続ける馬を、揶揄（やゆ）を含めて俗に「馬主孝行の馬」といいます。

逆に、勝ち上がってもクラスが上がらないというケースがあります。毎年夏の３歳馬の出走時期に、出走の条件が変わり、５歳以上のレースは４歳以上になります。仮に、本賞金800万円の５歳馬を想定してみましょう。この馬は現在５歳以上900万下クラスに所属していますが、それが900万下のレースを勝ち上がり、本賞金が1200万円となったとしても、そこで夏のクラス替えがあると、５歳以上900万下クラスは、４歳以上900万下クラスに変更されます。このクラスでの５歳馬は、２倍の1800万円以下ですから、また同じ条件に出走することができるわけです。しかも、さらに続けてもう一度勝ったとしても、まだ本賞金は1600万円で、またも900万下に出走することができます。このように、勝ってもまた次に同じ条件に出走できるレースのことを「勝ち得戦」といいます。

ローテーション【ムリ使いは禁物】

ＧⅠ戦の３～４週前には、その前哨戦（ぜんしょうせん）ともいうべきＧⅡのレースがあります。これを使って本番にというのが、

理想のローテーションということになります。しかし、前哨戦の段階で目一杯に仕上げてしまうと、本番までに馬体重（ばたいじゅう）が戻らなくなってしまうこともあります。特に中2週のローテーションの時は、前哨戦では8分の仕上がり（やや太め）にしておく方がよいでしょう。中3週あれば、たいてい馬体は回復するはずです。また、目標のＧＩレースが続けてある場合などは、前哨戦のＧⅡを使わずに、直接ＧＩを使う方がよいかもしれません。とにかく、目先の賞金に目がくらんでの無理な使い方は避けてください。それは、狙っていた本番での凡走（ぼんそう）をまねくだけでなく、ストレスがたまり故障（こしょう）の原因にもなります。「じっくり狙って仕上げて勝つ」こんな気持ちでプレイしてください。

ローテーション【短距離馬は短距離戦】

いかに「皐月賞（さつきしょう）」「ダービー」がクラシックでも、どちらも2000メートル以上のレースです。血統（けっとう）的な短距離馬（たんきょりば）や、スタミナに自信のない馬は、どんなに強くても苦戦はまぬがれないでしょう。だとしたら、クラシックの勲章にこだわるのをやめて、「クリスタルカップ」「ＮＺＴ4歳ステークス」の短距離レースを狙ってみるのもひとつの手です。同様に、古馬の重賞（じゅうしょう）でも主な「天皇賞（てんのうしょう）」や「有馬記念（ありまきねん）」などは、やはり2000メートル以上のレースです。これも短距離血統の馬には荷が重いレースでしょう。しかし、短距離馬には短距離馬なりの勲章もあります。「安田記念（やすだきねん）」「マイルチャンピオンシップ」「スプリンターズステークス」といった1600メートル以下のＧＩ競走でその素質を生かすことです。年度代表馬表彰（ねんどだいひょうば）にもこれら3つのレースの結果に基づく「最優秀スプリ

ンター」の表彰があります。大事なことは、その馬に合ったレースで使ってあげることです。

ローテーション【苦手な相手】

距離適性の同じオープン馬同志は、図らずも同じローテーションで戦うことがよくあります。レースの少ない3～4歳時には、特にそうしたことがあるでしょう。自分の所有する馬以外は、コンピュータがローテーションを考えてレースに使ってきます。どうしても勝てない相手がいたら、自分の馬を信じて「いつの日か負かしてやる」という意気込みも大事ですが、ローテーションをずらして顔を合わせないようにする手もあります。それには、その馬の次のレースを読まなければなりませんが、選択メニュー「情報」などを見ることで、“こいつは次はこのレースを使うだろう”という予測をたててみてください。

休養と引退

使いすぎは故障のもと

競走馬は、調教やレースに出走することでストレスがたまり、疲労による故障の危険性が高まります。故障すると何カ月もの放牧を余儀なくされ、レースに出られなくなるばかりでなく、成長途上期では能力の伸びが止まってしまう可能性すらあります。これを防ぐには、休養をとり、リフレッシュすることも必要です。ただ調教を休んでいる（P.11「調整」参照）だけでは、馬体重は増えてもストレスは減りません。

休養させてリフレッシュ

休養には「放牧」「温泉」「笹針」と、いろいろな方法があります。どれがよいかは、その目的と期間によって違います。最も一般的な休養は「放牧」でしょう。ストレスが減り、馬体重が増え、そして、成長期ならば少なめですが能力もアップします。

「放牧」よりもストレス解消効果が高いものが「温泉」休養です。ただし、温泉で馬体をゆるめることから、休養後は能力が多少下がってしまいます。

「笹針」は、先の2つに比べ、最も短期間にストレスを解消する手段です。体重、能力は変わらず、ストレスのみが減っていきます。その効果は「放牧」よりも強く、「温泉」に比べると弱い効果となります。しかし、針を打った後でないとその休養期間が確定しないという欠点もあります。

オフシーズンとオンシーズン

休養は大切なことですが、無計画でもいけません。そこで、オフシーズンには、多少ストレスが少なくても休養させ、よりリフレッシュした馬体でオンシーズンに臨むといったことも重要です。競馬のシーズンは大きく分けて２つあります。４～５月の春のクラシックシーズンと、10～12月の秋競馬のシーズンです。特に夏場は重賞（じゅうしょう）レースも少なく、有力馬はみな秋に向けての休養にあててきます。しかし、能力的に重賞は少し難しいと思われる馬は、こういったオフシーズンこそが「鬼のいぬ間の荒稼ぎ」を狙えるチャンスなのかもしれません。いずれにしても大事なことは、その馬の狙うレースを定めて、それに向けて調整していくことです。

競走馬の引退

年齢が高くなり、能力が下降線をたどりだしたら、そろそろ引退の時期です。引退はプレイヤーであるあなたが決断します。

引退にはいろいろな道があります。その中で何といっても花形は、繁殖（はんしょく）にあがることでしょう。特に優秀な牡馬（ぼば）は種馬シンジケートが組まれ、何億円もの高額で売却できます。もちろん元のオーナーであるあなたもその種付権（たねつけけん）を１株持つことができます。

牝馬（ひんば）の繁殖入りは少しちがいます。優秀な成績を残した牝馬には生産界から繁殖牝馬（肌馬）として買い値がつき１億円内外で売却することができますが、自分でその

牝馬を所有し仔馬を生産したい場合は、売らずに牧場（ぼくじょう）に入れることができます。

ある程度の成績を残し、まだ今後も競走が続けられそうな馬には、地方競馬（ちほうけいば）から数千万円で買い手がつくことがあります。買い手がつかない場合は乗馬（じょうば）として100万円で売却します。それもこれも実績がすべてです。弱い血統（けっとう）は途絶えていくしかありません。

買い手の評価は、単にダービーを勝ったから高いというわけでもありません。重賞勝ちが多くても、負け数が多い場合などは当然評価が下がります。ピークをすぎた馬を酷使して賞金を稼ぐよりも、いいタイミングで引退させることが金銭的にも、その馬の将来のためにも重要です。

生産～生産こそ競馬の醍醐味～

繁殖牝馬を持とう

仔馬（こうま）を生産するためにはもちろん、親となる牡馬（ぼば）と牝馬（ひんば）が１頭づついなくてはなりません。父となる馬のことを種牡馬（しゅぼば）（種馬（たねうま））、母となる馬のことを繁殖牝馬（はんしょくひんば）（肌馬（はだうま））といいます。肌馬を手に入れるには、市場での購入と、持ち馬が繁殖牝馬に認められるという２通りの方法があります。

肌馬を購入するポイントとしては、年齢と適距離（てききょり）と価格に注目することです。肌馬は年齢が高くなるにしたがって、受胎率が悪くなっていきます。何年も肌馬として使いたいのであれば、年齢は若い方がよいでしょう。適距離は仔に引き継がれていきますので、要チェック項目です。また、仔馬の購入と同様、価格の高い馬の方が強いであろうとも考えられます。ただ、肌馬の価格には年齢も考慮され、若い馬は高値になっています。血統や他の要素は好みにまかせて、気に入った肌馬を購入してください。

種付権の売買

種付には、市場馬（しじょうば）に種付料を支払って種付する方法と、権利馬（けんりば）を使って種付する方法があります。

種付権は、口数方式で種付の権利を購入したものです。種付権を持っていると、毎年１回、その権利馬を使って種付をすることができます。種付料はかかりません。

ただし、不運にも受胎（じゅたい）しなかった場合、その年はもうその権利を使うことはできません。また、この権利は任意に売買することができます。

種付から受胎、入厩まで

毎年4月から7月は種付の時期です。市場馬か種付権を購入した牡馬と自分の持っている肌馬を交配（こうはい）させます。適距離の似通った父、母では仔の適距離は自（おの）ずから知れますが、適距離の違う馬どうしでは、どんな仔が生まれるのか試してみてもいいかもしれません。種付から約1カ月後、不受胎（ふじゅたい）ならば連絡が入ります。不受胎の場合は、再度種付をしなければなりません。年齢が高くなり不受胎が増えてきたらそれは繁殖から引退する時期かもしれません。また新しい馬と交代させてください。
肌馬が受胎していると、翌年春に牧場から仔馬誕生の吉報があるでしょう。生まれた仔馬は、レースに出走できる3歳までの約2年間牧場で過ごすこととなります。そして、明け3歳を待っていよいよ入厩（にゅうきゅう）、競走馬（きょうそうば）としての第一歩を踏み出すことになります。入厩しない仔馬は市場で売却しなければなりません。

入厩は1月以降ならいつでもできますが、厩舎（きゅうしゃ）で専門の調教をした方が仔馬の能力をより高めることができますので、なるべく早い時期に入厩させた方がよいでしょう。また、いつまでも入厩させずに4歳になってしまったら、自動的に市場に売却されてしまいます。

配合の妙

競馬はブラッドスポーツといわれているように、血統(けっとう)の影響が非常に大きいことが知られています。配合(はいごう)は能力のかけ合わせです。強い馬の血は強い馬をつくり、さらにその強い血はその仔へと受け継がれていきます。ただし、トンビが鷹(たか)を生むことも、まれにはあるでしょう。

そして、さらに強い馬をつくる最大の秘密、それは近親交配です。互いに近く濃い血は、時として種の起源を無視したまったく新しい血をこの世に産み出します。5代さかのぼった親の中に、同じ馬が2頭以上いる場合を、競馬の世界では「インブリード」と呼んでいます。また、その反対を「アウトブリード」といいます。インブリードを交配させると、その仔は親の血統の予想以上に弱いか強いかのどちらかになります。ただし、インブリードの血があまりに濃いと、そのほとんどが悪い結果をもたらします。また、インブリードの仔は概して体質が強くないようです。
ゲーム中で種付時に表示される馬の血統図は、青い表が父系、赤い表が母系を表しますが、これら先祖の馬の中で、馬名が白字で表示されたところはインブリードです。インブリードをうまくかけ合わせながら、いろいろと種付にチャレンジしてください。また、種付する際の牧場長の意見も参考にするとよいでしょう。

奇跡の血量～インブリード～

18.75%は「奇跡の血量」。競馬通のあなたなら一度は聞いたことがあるでしょう。三代親×四代親（12.5%＋6.25%）、四代親×四代親×四代親（6.25%＋6.25%＋6.25%）のように、インブリードの血の割合が18.75%となる組み合わせの血量のことを「奇跡の血量」と呼んでいます。科学的根拠はありませんが、この伝説は世界の生産界に広くいい伝えられているのは事実で、日本でもトウショウボーイ、サクラユタカオーなどこの血量で成功した馬はたくさんいます。どちらにしても、仔馬の能力がよりいっそう予想できなくなることだけは確かです。

このゲームに関するご質問、お問い合わせは、返信用封筒（お客様のご住所、お名前を書いて80円切手を貼ったもの）を同封の上、質問事項を詳しく紙に書いて下記まで郵送してくださいますようお願い致します。ハガキやお電話でのご質問はご遠慮ください。

〒151 東京都渋谷区千駄ケ谷2－8－16
ビクターエンタテインメント株式会社
クラシック・ロード質問係



CLASSIC ROAD

発売元：ビクターエンタテインメント株式会社

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16